MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 16
2,95 €

BLEACH

CAZANDO ESPÍRITUS

ONE PIECE

ADIÓS A LA ISLA DEL CIELO

4 PÓSTERS

NARUTO
EL EXAMEN FINAL

SHIN CHAN
LA AMBICIÓN DE KARAKAKA

panini revistas

YU YU HAKUSHO ULTIMATE™

Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes.

JONU MEDIA

Nº 1 en todo el mundo

EMITIDO EN LA SEXTA

JONU MEDIA te presenta "Yu Yu Hakusho" ("Los guerreros del Más Allá"), una de las series de animación más espectaculares y populares del mundo.
Disfruta de las trepidantes aventuras de Yusuke y sus amigos en un mundo de acción y fantasía. De los productores de "Bleach" y "Naruto", los dos títulos más importantes del anime actual. Consigue toda la serie de 112 capítulos en tan sólo dos volúmenes. Y a un precio espiritual.

¡CÁZALO ANTES DE QUE SE AGOTE!

©Yoshihiro Togashi 1990-1994/Shueisha - Fuji TV - Pierrot

Más de 50 capítulos en cada volumen

MEGA HIRO

¡Ya estamos aquí con nuestro número de noviembre! Y como cada mes de noviembre, Barcelona se convierte en cita de todos los aficionados al manga y al anime con su Salón del Manga, que como siempre tiene una presencia importante en nuestras páginas. Además de contároslo todo sobre el Salón, dedicamos toda la atención que merece a las series que más están pegando los últimos meses: ***Naruto*** (le costó llegar, pero parece que ha venido para quedarse), ***Bola de Dragón***, ***Mär***, ***La ley de Ueki*** y la inminente ***Bleach***, de la que parece que pronto, muy pronto, vamos a poder disfrutar en un canal en abierto... ¡tengamos un poco (más) de paciencia! Mientras llega ese momento, puedes entretenerte leyendo nuestro correo, solucionando nuestros pasatiempos y sacándole todo el jugo a este ***Mega Hiro***... ¡que viene repleto de novedades!

6 *Naruto* Época de exámenes finales

8 *Bleach* Aquí están los cazadores de demonios

10 *DBZ* ¡Primer round en el planeta Namek!

21 *Naruto* Ficha de Sakura, la ninja de la melena rosa

23 Pósters

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 16

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
Las pruebas para ser "chunin"

8 Bleach
A la caza de espíritus malignos

10 Bola de dragón Z
Empiezan los combates en Namek

12 Caballeros del Zodíaco
Recta final de la saga del Santuario

14 One Piece
La banda de Luffy salva Skypiea

16 La ley de Ueki
Los 10 de Robert

17 Zatch Bell!
Los cinco mejores momentos

18 Pokémon
Top ten de los Pokémon más chulos

19 Keroro
El día a día de las ranuchas

20 Detective Conan
La comisaría de policía

21 Ficha
Sakura Haruno

23 Superpósters
Fullmetal Alchemist
Detective Conan
Inuyasha
Naruto

31 Guía de episodios
Naruto, 1ª temporada, ep. 14-26

33 Fullmetal Alchemist
Primeras pruebas para Ed Elric

34 Anime DVD
Inuyasha
Conan
A todo gas
La pandilla de Hanamar
Shin chan

41 Videojuegos
¡Shin chan flipa en colores
DBZ Budokai Tenkaichi
Naruto Ninja Council

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Especial Salón del Manga de BCN

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

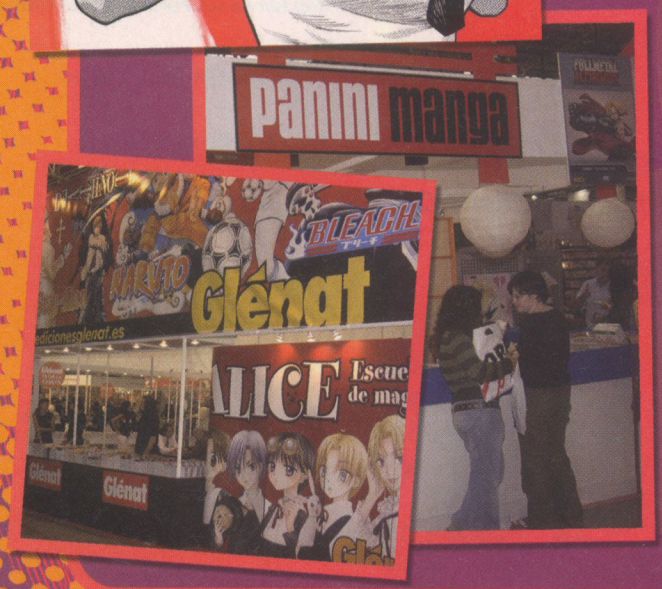
50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Pásate Por el XIII Salón Del Manga De Barcelona

El número de ***Mega Hiro*** que tienes entre las manos sale a la venta coincidiendo con el Salón del Manga de Barcelona, el más importante de cuantos se celebran en nuestro país. La gran fiesta otaku tiene lugar los cuatro primeros días de noviembre, aprovechando el puente para alargar un día su duración habitual.

Esta decimotercera edición presenta algunos cambios significativos, el más impactante de los cuales es la división de recintos. Así, es de esperar que La Farga no se colapse –como suele ocurrir– gracias a que actividades como los concursos de cosplay y karaoke o las exhibiciones de cultura japonesa y los conciertos se realizarán en un polideportivo cercano (puedes consultar el mapa). Además, el auditorio del Centre Cultural Barradas albergará las distintas proyecciones. La organización ya tiene en cuenta que sois muchos los que venís desde fuera de Barcelona, así que se van a habilitar señalizaciones por toda la zona y se podrá encontrar personal encargado de orientar a los visitantes. En cualquier caso, la cercanía de los tres recintos hace casi imposible que nadie se pierda.

En cuanto al aspecto comercial de la feria, verán la luz una gran cantidad de novedades con las que intentarán atraer al otaku las diferentes editoriales. Nosotros hemos preparado un megaconcurso, sobre el que te puedes informar en nuestra guía manga (páginas 46 y 47). Y como el ritmo no para, durante los cuatro días se anunciarán nuevas y sorprendentes licencias, con títulos muy esperados de los que te informaremos ampliamente en nuestro próximo número. Después de la locura del año pasado con los autores invitados, esta edición vuelve a la normalidad. Range Murata, diseñador de animes como *Last Exile* y director de la revista *Robot*, será la estrella de este año.

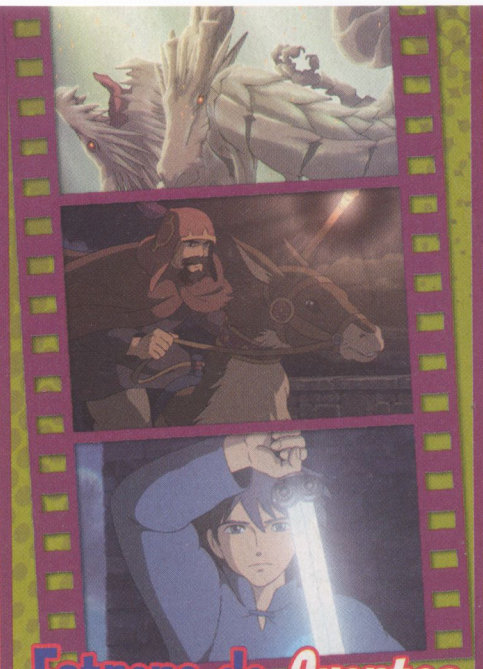


Así pues, el puente del 1 de noviembre acércate a L'Hospitalet de Llobregat y disfruta del estupendo ambiente mangamaníaco que inundará por último año La Farga. ¡Nosotros estaremos allí trabajando para traerte un jugoso reportaje en el próximo ***Mega Hiro***!

UNAS RANAS ALIENÍGENAS INVADEN ESPAÑA

¡Atención! ¡Noticia de última hora! ¡Repetimos, noticia de última hora! ¡Una extraña enfermedad provocada por unos seres alienígenas se expande como la pólvora por nuestro país! Procedente de Canarias, donde se encontraron los primeros casos, la enfermedad se ha extendido por toda la península. Andalucía, Castilla-La Mancha, Cataluña y País Vasco han caído presas del contagio, y por sus calles los chavales... ¿llevan el pelo a lo afro y croan como ranas? ¡Por mis ancas!

Desde que a finales de agosto se empezara a estrenar en las distintas autonómicas, *Sargento Keroro* se ha hecho un hueco entre el público infantil y adolescente que puede seguir sus alocadas aventuras. La serie, estrenada hace ahora un año en Cartoon Network, lleva más de 180 capítulos en Japón, de los cuales por ahora se van a emitir 130 en España. Pero de seguir cosechando el mismo éxito que hasta ahora y con el salto a otras autonómicas, estamos convencidos de que con el tiempo llegarán más episodios. ¡Y a lo mejor hasta las dos películas que se han realizado! ¿Y tú qué? ¿Has oído hablar de la rana afro?



Estreno de *Cuentos de Terramar* en cines

El pasado 26 de octubre se estrenó en cines *Cuentos de Terramar* (*Gedo Senki* en el original), la nueva película del Studio Ghibli, creador de estupendos films como *El castillo ambulante* o *El viaje de Chihiro*. Tras las buenas críticas recibidas en su pase en el Festival de Sitges, el primer filme dirigido por Goro Miyazaki (hijo del "Walt Disney japonés", Hayao Miyazaki) espera conseguir una buena taquilla valiéndose de una fabulosa animación, una gran banda sonora y una historia fantasiosa que cautivará a toda la familia durante sus casi dos horas de duración.

Algo maligno ocurre en el archipiélago de Terramar. Los cielos se pueblan de dragones y la tierra se llena de gente extraña. Esos fenómenos no pasan desapercibidos para Ged, un prestigioso mago que decide investigar su origen y parte en busca de la verdad. Durante sus viajes conoce al príncipe Arren, un joven que, si se deja llevar por su lado oscuro, obtiene una fuerza enorme a la vez que pierde la razón. Una malvada bruja llamada Kumo ve en el chico la posibilidad de alcanzar lo que siempre ha deseado: la destrucción y el caos. Sólo debe hacer que el príncipe odie a su nuevo amigo, y la forma más fácil es involucrar a Teru, la chica a la que ama. Se acerca una espectacular batalla. Aurum editará la película en DVD de cara a la campaña navideña, así que estaremos atentos para dedicarle la atención que merece.

Buzz estrena la Película De Fullmetal Alchemist

El 24 de noviembre es el día elegido por el canal Buzz para estrenar la esperada película de *Fullmetal Alchemist*. A las 18:30 de la tarde, los abonados a este canal –que emite a través de Ono e Imagenio, entre otras operadoras– podrán disfrutar de *Conqueror of Shambala*, el largometraje que da fin a las aventuras de Edward Elric en el anime. A lo largo de más de 100 minutos, asistimos a la vida de Ed en la Alemania de 1923. Desde que fuera absorbido por nuestro mundo, dos años antes, no ha dejado de investigar la manera de volver a su mundo. Junto a un joven llamado Alphonse Heiderich, que se parece mucho a cómo sería su hermano Al de mayor, cree descubrir la clave en un lugar místico llamado Shambala. Pero una sociedad secreta ligada al partido nazi pretende usar el lugar con fines malévolos. ¿Podrá Ed volver al lado de su hermano y de Winry?

Panini Video tiene previsto editar el filme en formato doméstico una vez haya concluido la edición de la serie, que lleva 8 volúmenes editados de los 12 de los que consta.

Animax será un canal de televisión

Desde el 20 de octubre, la semilla del futuro canal Animax se puede ver en la cadena temática más vista de nuestro país, AXN. A través de Digital Plus e Imagenio, los fines de semana tienes una cita entre las 13:00 y las 15:45 h con las series más emblemáticas del catálogo de Selecta Visión: *Inuyasha*, *Outlaw Star*, *Trigun*, *Orphen*, *Excel Saga* y *Samurai Champloo*. Así pues, tienes dónde elegir, desde la fantasía a la ciencia ficción, con gotitas de romanticismos y mucha, mucha acción, además de risas. Un buen cóctel que esperamos poder disfrutar en su máxima expresión a partir del primer semestre de 2008, fechas en las que se espera tener a punto un canal Animax que ya esperamos con impaciencia.

Naruto sigue arrasando en las consolas

Dos novedades protagonizadas por los ninjas de mayor éxito del anime han visto la luz durante el mes de octubre. Por un lado, *Naruto: Rise of a Ninja* para XBox 360, y por otro, *Naruto: Ultimate Ninja 2* para PS2.

El primer juego de *Naruto* para 360 es exclusivo de esta plataforma. En él, te pondrás en la piel de Naruto Uzumaki desde el comienzo de la historia, para vivir las mismas situaciones que él en la obra original. A medida que aumentes tu poder y mejores tus técnicas, realizarás misiones como ninja de grado inferior y te relaciones con los amigos y compañeros de este ninja cabeza hueca.

En cuanto al juego de PS2, es la segunda parte del título que hoy por hoy lidera nuestro Top 10 de videojuegos. En él, puedes realizar misiones ninja, librar espectaculares combates con diversos modos, usar a más de 30 personajes distintos e incluso entrenar para mejorar tus técnicas.

Una emocionante fase final

Después de los duelos preliminares, ha habido un mes de descanso para preparar la fase final del examen de ascenso a grado medio ("chunin"). Aunque la prueba se acaba interrumpiendo y no llega a haber un vencedor, los cuatro combates que se producen son de lo más espectaculares.

Como Gaara mata a Dosu, éste no participa en la final. Shikamaru no tiene que combatir dos veces como había planeado al principio.

INICIO Sasuke todavía no ha llegado y Dosu está muerto.

1. Naruto contra Neji

El primer duelo enfrenta a Naruto y al poderoso Neji, considerado uno de los mejores aspirantes. Su barrera de sangre, el "ojo blanco", es temible. De hecho, gracias a él puede interceptar los 64 puntos de chakra del cuerpo de Naruto. Sin embargo, la intervención del chakra del zorro de nueve colas salva a Naruto y lo lleva a la victoria.

DUELO INAUGURAL Neji y Naruto son los primeros en entrar en acción.

OJO BLANCO El "byakugan" convierte a Neji en un rival a temer.

CHAKRA PRESTADO El zorro demoníaco ayuda a Naruto a ganar.

2. Kankuro contra Shino

Cuando va a comenzar el combate, Kankuro declara que abandona. Así pues, Shino pasa al siguiente combate sin tener que recurrir a sus insectos.

INESPERADO Kankuro se retira.

SORPRENDIDO Shino no puede demostrar sus habilidades.

3. Temari contra Shikamaru

Como siempre, a Shikamaru no le apetece complicarse la vida, pero tiene que combatir... y con una chica. Los dos sondean las habilidades del otro inicialmente. Cuando por fin Shikamaru controla a Temari con su sombra, ya no tiene suficiente chakra para acabar el combate. Así que se rinde.

DESCONFIADA Temari prueba hasta dónde puede llegar Shikamaru.

MALA SOMBRA La sombra de Shikamaru paraliza a su rival.

4. Sasuke contra Gaara

Sasuke se emplea a fondo ante un rival fuerte. Sin embargo, no consigue superar de ningún modo la protección de arena de Gaara. Entonces utiliza el "mil pájaros" ("chidori"), una terrible técnica de combate. Es la que le ha enseñado Kakashi durante el mes de descanso que ha tenido desde los preliminares. Gracias a ella, Sasuke logra lo que nadie habría imaginado: herir a Gaara. El resultado no está claro.

ODIO Gaara y Sasuke no se tragan.

IMPENETRABLE Gaara se protege con la arena.

MIL PÁJAROS Sasuke ataca a Gaara con potencia.

Y de repente, el asedio a la Villa

Durante todo el día se han estado produciendo cosas extrañas en la Villa de la Hoja. La verdad se descubre en medio de la lucha que enfrenta a Sasuke contra Gaara. Una técnica ilusoria provoca que el público se duerma, salvo los ninjas más fuertes. En ese momento se inicia una batalla que puede llevar a la destrucción de la villa de Naruto.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

UNA BREVE LECCIÓN DE JAPONÉS

Muchos de los nombres de los personajes de Naruto se pueden traducir al español, ya que tienen un significado concreto. Eso sí, no guarda ninguna relación con su carácter. Aquí tenéis algunos ejemplos interesantes.

Naruto Uzumaki

El "naruto" es una pasta de pescado que en Japón sirve para acompañar precisamente el plato preferido de Naruto, el "ramen" (sopa de fideos).

Hinata Hyuga

Este nombre se puede traducir perfectamente al español. "Hinata" significa "lugar soleado", y "hyuga" es "cara al sol".

Orochimaru

El significado de este nombre es fácil. "Orochi" significa "serpiente grande", mientras que "maru" es una terminación que se utilizaba antiguamente para los nombres de niños y adolescentes hasta que, cuando eran adultos, recibían su nombre "verdadero".

Rock Lee

Probablemente sea una coincidencia, pero uno de los maestros de artes marciales más famosos de la historia tiene el mismo apellido: Bruce Lee.

Kakashi Hatake

En su caso, el significado es muy acertado: "espantapájaros ("Kakashi") de campo" ("Hatake").

Sasuke Uchiha

"Sasuke" es un nombre típico de ninja (gracias al histórico Sasuke Sarutobi) y "Uchiha" significa "abanico".

Sakura Haruno

Un nombre bonito. La "sakura" es la flor de los cerezos. Y "haruno" se traduce como "campo primaveral". Seguramente debido a su nombre, tiene el pelo rosa.

Iruka Umino

Si traducimos el nombre "Umino Iruka" (los japoneses dicen siempre el apellido antes que el nombre), tenemos "delfín marino".

Naruto en DVD todos los meses

Desde finales de marzo, Panini Video está editando la serie de mayor éxito del momento en DVD. Cada mes aparece un nuevo volumen, que incluye 4 episodios y cuesta sólo 14,95 euros. Hasta el momento han aparecido 6 volúmenes.

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

Tenemos 10 copias de los dos primeros volúmenes de **Naruto**, cortesía de Panini Video, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Con qué plato se sirve el "naruto"?

Cazadores de espíritus malignos

Ya está aquí una de las series más potentes del momento. ¡Y viene para quedarse! Sigue a Ichigo y Rukia en sus enfrentamientos con poderosos espíritus "hollow", y descubre junto a ellos que no son los únicos con poderes especiales. Acción y más acción en un título imprescindible en tu videoteca.

Ichigo toma una decisión

Tras el incidente con el "hollow" que pretendía apoderarse de su alma, Ichigo se lleva una gran sorpresa. Ni su padre ni sus hermanas recuerdan lo sucedido y les han desaparecido las heridas considerables que habían sufrido. Además, los destrozos en la casa y en la clínica los achacan al accidente de un camión. ¿Qué les pasa? Al llegar a clase lo comprende. Allí está Rukia, que se hace pasar por una alumna nueva. Después de una lucha en la que se ven implicados humanos, los "shinigami" usan su poder para alterar la percepción de los hechos. ¡La que se montaría si fueran explicando lo que han visto en realidad! El objetivo de la joven, que ha tomado prestado un "gigai", una carcasa de apariencia humana, para que los demás la puedan ver, es que Ichigo realice sus misiones como "shinigami" mientras ella recupera su poder. A pesar de que el chico del pelo naranja se niega en un principio, al final acepta ayudar a deshacerse de los espíritus malignos.

SORPRESA *Rukia comienza el instituto.*

Lo que son los "hollow"

Rukia pronto se fija en Orihime Inoue, una buena amiga de Ichigo –que está enamorada de él, aunque el muy tonto no se ha dado cuenta todavía–. Últimamente, la chica tiene todo tipo de accidentes. Pero no se debe a que esté gafada, sino a que un "hollow" va detrás de su alma. Esa misma noche, Rukia recibe el aviso de la Sociedad de Almas sobre la aparición de un "hollow". Se trata del mismo que está atacando a Inoue. Ichigo y ella corren a ayudarla antes de que sea demasiado tarde. Lo que menos se espera el pelirrojo es descubrir que los "hollow" son almas que no fueron enviadas a la Sociedad de Almas y han ido degenerando hasta perder su esencia. Para no sentirse tan vacíos, se comen el alma de sus seres queridos y, cuando ya no les queda nadie, atacan al azar. Y en el caso de Inoue, el espíritu que la acosa es el de su hermano, que falleció tres años atrás.

Tres ediciones en DVD

Jonu Media está ultimando la edición en formato doméstico de *Bleach*, y ha preparado hasta tres versiones diferentes de la primera saga, que consta de 20 episodios. La primera de ellas es la edición sencilla, formada por cinco volúmenes individuales con cuatro episodios cada uno a 14,95 euros. Luego viene el plato fuerte. La Edición Limitada se presenta en un cofre de coleccionista que incluye un póster desplegable y obsequios exclusivos por 59,95 euros. Y para los más entusiastas está la Shinigami Edition, que es igual que la edición limitada, pero además lleva un póster reversible, cuatro postales, un libreto informativo y una alfombrilla para el ratón del ordenador. Todo ello por 89,95 euros.

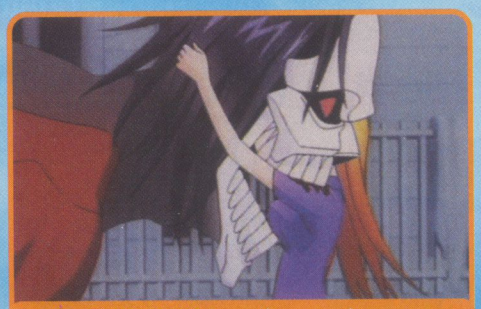
CONCURSO

Sorteamos 1 copia del primer volumen de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el arma que usa Ichigo?

¡Más información en la página 50!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



AMOR DE HERMANA Inoue abraza a su hermano.

El cariño que nunca se olvida

Al llegar a casa de Inoue, Ichigo ve a Tatsuki inconsciente en el suelo. Un poco más allá, Inoue está acorralada... ¡y puede verle! Siendo un "shinigami", no debería, pero resulta que es su alma, que está atada a su cuerpo desmayado con una cadena que sale de su corazón. El "hollow" echa en cara a su hermana que le haya olvidado. Desde que conoció a Tatsuki y se enamoró de Ichigo, ya no reza por su alma, sólo le cuenta cosas que hace con ellos. Así que está celoso y quiere matarla para que puedan volver a estar juntos. Inoue le hace ver que si actuaba así era para no preocuparle y que supiera que estaba bien. Ella nunca podría olvidar a su hermano, que la crió solo y que es la persona a la que más ha querido. El "hollow" momentáneamente recupera su humanidad y aprovecha para pedirle a Ichigo que haga su trabajo. En cuanto éste usa su "zanpakuto", el "hollow" se purifica y el alma es enviada a la Sociedad de Almas. La misión ha acabado bien y, además, no habrá problemas a posteriori, ya que Rukia se encarga de alterar su memoria.

Diccionario *Bleach*

Para que te queden claros los conceptos que irán apareciendo en los artículos de *Bleach*, aquí van algunas palabras clave:

Cadena del destino: Cadena que une el alma de una persona con su cuerpo. Si se rompe, la persona muere.
Gigai: Carcasa preparada específicamente en la Sociedad de Almas para que sus "shinigami" puedan actuar entre los humanos sin levantar sospechas.
Hollow: Espíritu maligno. Devora almas para alimentarse, sobre todo de sus seres queridos. Son una degeneración de las almas que se han quedado viviendo entre los humanos.
Shinigami: Mensajero de la muerte. Se encarga de llevar a las almas a la Sociedad de Almas, así como de acabar con los espíritus malignos.
Sociedad de Almas: Lugar del que proceden Rukia. Aún no se conoce mucho sobre este lugar, pero es adonde van a parar las almas de los difuntos.
Zanpakuto: Espada que usan los "shinigami" para realizar su trabajo. Tiene varias propiedades más allá de la lucha.

Ichigo Kurosaki

El primogénito de los Kurosaki es un poco macarrilla, obligado porque muchos creen que se tiñe el pelo, cuando es su color natural. Aun así, tiene buen corazón. Posee una sensibilidad espiritual extraordinaria y eso provoca que tenga contacto con los espíritus que habitan a su alrededor. Tras conocer a Rukia, absorbe su poder y se convierte en un "shinigami" muy a su pesar.

Rukia Kuchiki

Esta jovencita "shinigami" se cruza en el camino de Ichigo y eso les cambia la vida a ambos. Prepotente y mandona, tiene una parte frágil que sólo él parece haber captado. Para ocultarla, suele comportarse de manera alegre y simpática ante los demás (tampoco es plan de que descubran que no es humana) y de forma dura y algo borde con Ichigo. Le acompaña siempre en la caza.

Orihime Inoue

Una exuberante y preciosa adolescente a la que se le meten extrañas ideas en la cabeza, sobre todo cuando piensa en Ichigo. Su fragilidad física se compensa con el tesón que pone en todo. Es buena estudiante, se preocupa por sus amigos y pasa todo el tiempo que puede con su mejor amiga, Tatsuki. Siempre lleva las mismas dos horquillas en el pelo, ya que fueron un regalo que le hizo su querido hermano el día en que falleció.

Tatsuki Arisawa

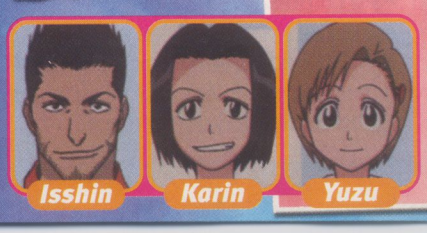
Ella e Inoue son prácticamente carne y uña. Es casi un milagro verlas separadas. Tatsuki es muy diferente a su mejor amiga. Ella no tiene miedo a expresar abiertamente sus sentimientos, es muy atlética y, bueno, sus notas podrían mejorar. Posee un fuerte sentimiento maternal hacia Inoue, por lo que constantemente la protege de quienes se le acercan con dudosas intenciones. Le gustaría verla con Ichigo.

La familia Kurosaki

Isshin, el cabeza de familia, dirige la clínica familiar y cría solo a sus hijos desde que su mujer falleció hace seis años. Es un hombre bastante alocado que tiene unas salidas imprevisibles. Aunque parezca un pasota, siempre está pendiente de sus "peques".

Karin es, como suele decir su padre, una pequeña dictadora. Le gusta que las cosas se hagan tal como ella dice. Es práctica y bastante cínica. Le gusta el deporte, y es una apasionada del fútbol. Oculta el hecho de que puede ver espíritus al mismo nivel que Ichigo antes de convertirse en "shinigami".

Yuzu es la hermana gemela de Karin, pero es totalmente distinta. Ha heredado la dulce forma de ser de su madre. Se encarga de las tareas del hogar, que se le dan genial. Tan sólo puede ver la silueta de los espíritus, algo suficiente para saber dónde están.



cuatro
CN
CARTOON NETWORK

NAMEK METIDOS EN LA BOCA DEL LOBO

PARTE 1

El ataque de los guerreros del espacio se ha saldado con numerosas bajas. Casi todos los amigos de Son Goku han sucumbido ante el enemigo. Sin embargo, la existencia de las bolas de dragón en un lejano planeta abre una nueva vía de esperanza para poder resucitarles. Así que una expedición se prepara para un viaje que resulta más peligroso de lo previsto.

Viaje hacia la última esperanza

Gracias al señor Popo, Bulma encuentra la nave en que llegó a la Tierra el Todopoderoso y puede repararla y modernizarla para que les lleve a Namek. Mientras tanto, se decide quiénes realizarán el arriesgado viaje. Dado que Son Goku está ingresado en el hospital a causa de las tremendas heridas que le deja la batalla contra Vegeta y tiene para largo, él no podrá. Así pues, a Bulma, que dirigirá la expedición, se le unen Son Gohan, que desea resucitar a su mentor, Piccolo, y Krilín, que es el único guerrero que sigue con vida tras la lucha. El trayecto hasta Namek dura bastante tiempo y además sufren las complicaciones típicas del espacio exterior, como son las lluvias de meteoritos o los piratas espaciales. Pero son unos extraterrestres con poderes psíquicos quienes ponen de los nervios a Bulma. Usan su poder para confundir a los chicos, haciéndoles creer que han llegado a Namek e incluso que están reuniendo una tras otra las bolas de dragón. Pero todo es una ilusión creada por dos seres atrapados en un planeta desértico que desean salir de ese infierno yermo en el que se encuentran.

PIRATAS ESPACIALES Capturan al grupo.

Namek, un lugar muy peligroso

Ahora bien, cuando al fin llegan al verdadero planeta Namek, las cosas tampoco resultan sencillas. Prácticamente lo primero que ven es a quien menos desearían encontrarse de nuevo. ¡El mismísimo Vegeta! Se ha desplazado hasta allí para reunir las bolas de dragón originales. Con ellas pretende obtener la inmortalidad para luego derrotar a su tiránico jefe, el temible Freezer. Sin embargo, ese ser de fuerza inalcanzable también se encuentra en el planeta con el mismo objetivo. Esto significa que tres grupos buscan las esferas: los terrícolas, Vegeta y Freezer. Pero Krilín y Son Gohan tratan de juntarlas por la vía pacífica, ayudados por el estupendo radar de Bulma, mientras que Vegeta y Freezer usan la fuerza, matando y arrasando poblados enteros. Los namekianos, que son gente agradable, ven diezmada su población, ya de por sí pequeña. Pronto surgen los primeros problemas y el encuentro inevitable con el enemigo. La suerte quiere que Krilín y Son Gohan rescaten a un niño, Dende, que en agradecimiento les lleva ante el Gran Anciano, el líder de su raza. Ese hombre mayor tiene el poder de despertar la fuerza dormida y puede hacerles más poderosos.

El planeta Namek

Debido a un terrible cambio climático, los namekianos prácticamente se extinguieron. Ahora, poco a poco las condiciones del planeta Namek han vuelto a la normalidad y los escasos supervivientes –un centenar apenas– luchan por devolver a Namek el resplandor del pasado. Para sorpresa de todos, el Todopoderoso es uno de los supervivientes del cataclismo. Sus padres lo enviaron a la Tierra en una nave cuando era muy pequeño, pero nunca pudieron reunirse con él.

La venganza de Vegeta

Vegeta es el príncipe de los guerreros del espacio, un tipo orgulloso que no soporta tener que servir a nadie. Así que está deseando tomarse cumplida venganza de Freezer. No tarda mucho en darle inicio. Primero acaba con

RECUPERADO *Vegeta no duda en ir a Namek.*

Kiwi, un guerrero al servicio de Freezer con el que siempre ha tenido sus más y sus menos. Luego ataca a Dodoria, el lugarteniente de la fuerza bruta, que antes de morir le explica que su planeta natal no fue destruido por un meteorito gigante, sino que fue Freezer quien lo hizo desaparecer ante el temor de que algún día se rebelara su pueblo. Zarbon, la mano derecha de Freezer, aguanta más. En el primer combate, se ve obligado a transformarse para liberar toda su energía y vencer a Vegeta. Eso además, permite a Vegeta adentrarse en la nave del tirano y ejecutar su plan magistral. Causa una explosión para que crean que ha huido, pero en realidad sigue dentro y se lleva las bolas de dragón. Con las cinco de Freezer más la que él guarda, son seis. Falta la última, que lleva Krilín hacia su escondrijo. Como se topa con él, le persigue. Aunque antes de tratar ese asunto, deberá luchar con Zarbon, que sabe que morirá si no le lleva ante Freezer. Pero esta vez la pelea es muy diferente, y Vegeta no tarda demasiado en acabar con su vida. Krilín, que sabe que están en inferioridad, le da la esfera si le promete que no les hará nada. Vegeta así lo hace y se marcha feliz. Menos mal que Son Gohan se ha llevado la que el guerrero había escondido.

Llegan las fuerzas especiales

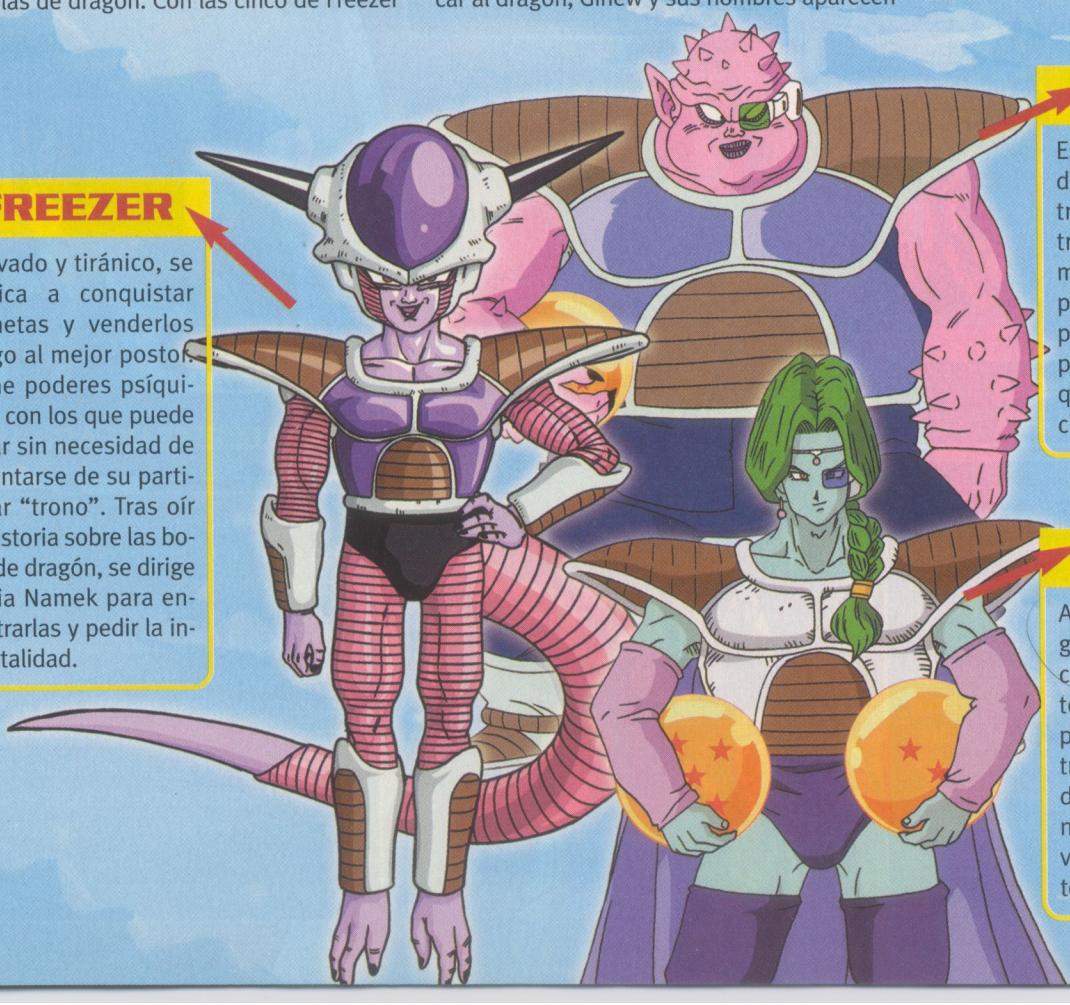
Vegeta está tan contento de haber reunido las bolas de dragón, que incluso deja a Son Gohan que se marche cuando se encuentra con él. Pero la alegría se convierte en ira al darse cuenta que el hijo de Kakarot le ha arrebatado la que guardaba. Así que va a por él. En ese momento, Krilín y Son Gohan se encuentran junto al Gran Anciano, que está ayudando a que Gohan también aumente su poder. Vegeta llega hasta allí y parece que vaya a enfrentarse a Nail, el protector del Gran Anciano y el namekiano más poderoso. Pero entonces Vegeta nota que unas energías muy fuertes acaban de llegar al planeta. Son las fuerzas especiales de Freezer, el comando Ginew. Sus cinco integrantes son demasiado incluso para Vegeta, quien logra convencer a Krilín de que le permita pedir la vida eterna o morirán todos. Sin embargo, antes de que puedan invocar al dragón, Ginew y sus hombres aparecen

GRAN ANCIANO *Puede despertar la energía dormida.*

ante ellos. Puede que ahí acabe todo para los que se han enfrentado a Freezer. ¡Es necesario que Goku llegue rápido!

Goku viaja hacia Namek

La nave de Goku ha sido creada a partir de la cápsula con la que llegó a la Tierra cuando era un bebé. Tiene forma esférica, al contrario de la que han utilizado sus amigos. En el amplio interior hay de todo. El dormitorio, la cocina y el baño se encuentran en el piso inferior, mientras que en el superior tiene habilitada una sala de entrenamiento. En ella trabaja con una enorme gravedad para hacerse más fuerte, pues sabe cómo están las cosas en Namek. El tiempo juega en su contra, pero su viaje apenas dura una semana, mientras que la expedición de Bulma tardó más de 30 días.



FREEZER

Malvado y tiránico, se dedica a conquistar planetas y venderlos luego al mejor postor. Tiene poderes psíquicos, con los que puede volar sin necesidad de levantarse de su particular "trono". Tras oír la historia sobre las bolas de dragón, se dirige hacia Namek para encontrarlas y pedir la inmortalidad.

DODORIA

Este guerrero servil ha alcanzado su posición dentro de las tropas de Freezer gracias a su tremenda fuerza bruta. No es muy listo, pero sus golpes son potentes. Pugna con Zarbon por ser el favorito de Freezer, pero es algo inferior a él, por lo que suelen encomendarle acciones de menor importancia.

ZARBON

Apuesto y hedonista, tiene un gran poder, que puede multiplicar cuando da rienda suelta a toda su energía. Sin embargo, para ello debe realizar una transformación de su cuerpo y de su cara, con unos resultados no demasiado agradables a la vista. Así que no suele utilizar todo su poder.

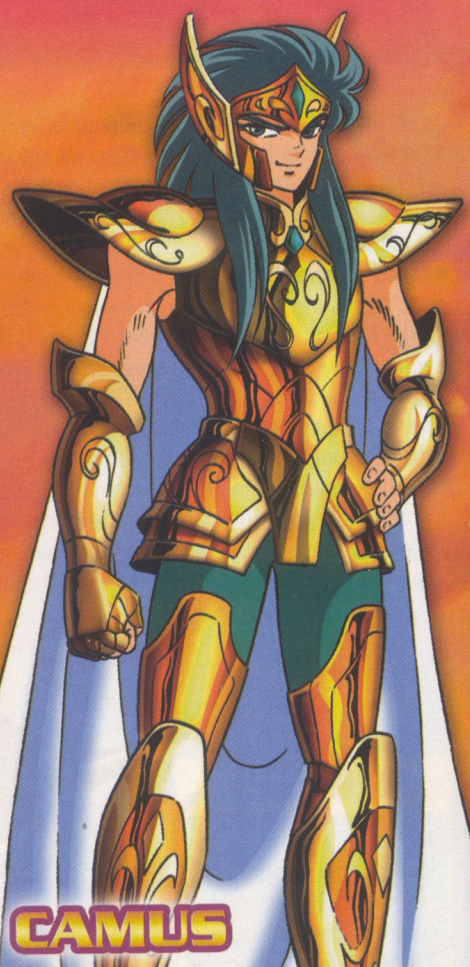
PARTE 2

Batalla contra los caballeros de oro

Saori corre el peligro de morir si sus protectores, los caballeros de bronce, no cruzan las doce casas de oro y llegan hasta el Patriarca, único que puede salvarla. Aunque con problemas, Seiya y sus amigos ya han superado dos tercios del camino, pero el tiempo se les echa encima. ¿Podrán acabar con el malvado Patriarca y salvar a la diosa Atenea?

CABALLERO DE CAPRICORNIO

A falta de tres horas para que se cumpla el tiempo, los chicos entran en la décima casa. Su defensor, Shura, usa su golpe de Excalibur, pero lo esquivan. Shiryu se queda para enfrentarse al villano. Él fue quien hirió de muerte a Aioros, ya que se considera el más fiel protector de Atenea. El ataque cortante del caballero de oro es tan afilado que destroza la armadura del dragón como si nada. La única esperanza de Shiryu pasa por despertar la cólera del último dragón, un ataque que llevará a ambos a la muerte. Ésa será su muestra de fidelidad a Atenea.



LA ARMADURA DE SAGITARIO

Después de muchos años, la armadura de Sagitario ha regresado al Santuario. Al llegar Seiya a su casa, la armadura le dispara su flecha dorada al corazón. El caballero logra esquivarla y el muro en el que se clava explota. En su interior, Shiryu, Shun, Hyoga y Seiya deben pasar una dura prueba de valor. De nuevo frente a la armadura, ésta dispara a otro muro y deja a la vista el testamento de Aioros: pide a quienes hayan superado la prueba que protejan a Atenea ante todo mal. La fina pared cae y continúan su camino hacia la próxima casa.

CABALLERO DE ACUARIO

El encargado de custodiar la penúltima casa es el caballero de oro que encerró a Hyoga en el bloque de cristal. Por eso el caballero del cisne exige ser quien luche. Camus le ataca con la ejecución de la aurora, uno de sus golpes más potentes. Pero Hyoga se levanta una vez tras otra. No se dejará encerrar de nuevo. Recordando las enseñanzas de Cristal, Hyoga entiende cómo alcanzar el séptimo sentido y realiza la ejecución de la aurora a la vez que Camus. Ambos mueren debido al frío extremo de la técnica.

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodíaco

CN
CARTOON NETWORK

AFRODITA

CABALLERO DE PISCIS

El protector de la última casa es el asesino de Albiore, maestro de Shun. El caballero de Andrómeda será su rival, mientras Seiya corre hacia la morada del Patriarca. Sin embargo, la escalinata está llena de rosas diabólicas, cuya esencia y espinas son venenosas. Pronto cae inconsciente. Shun debe vencer cuanto antes para salvarle, pero los ataques de Afrodita destruyen su armadura. Recordando a su maestro, alcanza el séptimo sentido y usa la tempestad nebular pese a que Afrodita le clava una mortal rosa blanca en el corazón. Así es vencido el último caballero de oro fiel al Patriarca.

EL FIN DE UNA SAGA

El enfrentamiento entre caballeros de bronce y caballeros de oro conforman la saga del Santuario, tal vez la más popular de la serie. En el próximo número de ***Mega Hiro*** te contaremos con todo detalle el desenlace, pero desde ahora te lo advertimos: itenemos *Caballeros del Zodíaco* para rato!

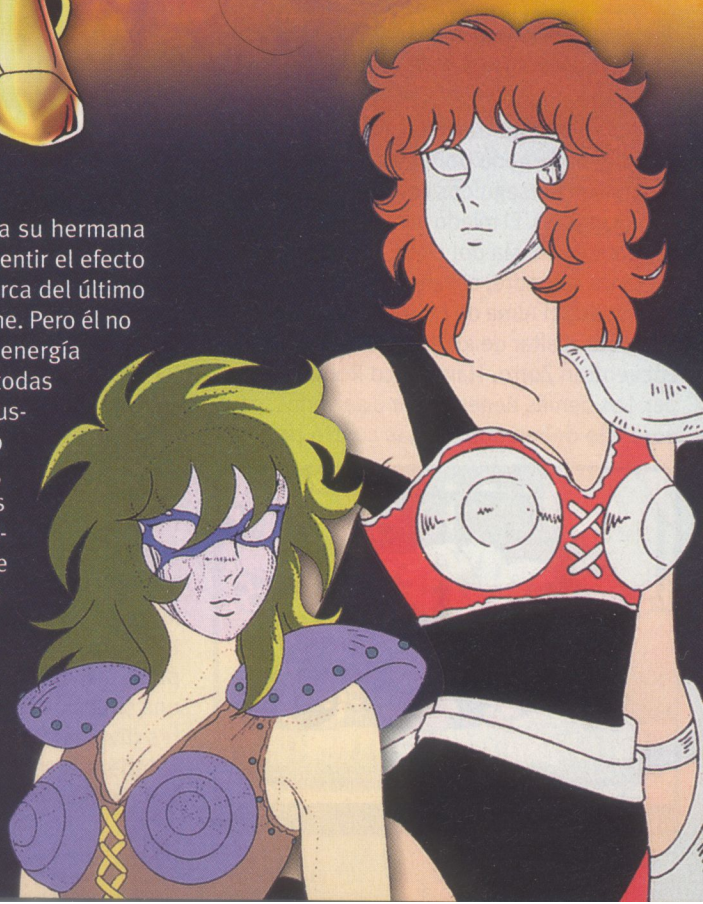
Aunque Cartoon Network y Telecinco sólo han emitido estos primeros 73 episodios de los que llevamos tantos números hablándote, nosotros seguiremos más allá e indagaremos en la saga de Asgard (26 episodios) y luego en la saga de Poseidón (15 capítulos). Quién sabe,tal vez cuando acabemos de repasarlas. podamos hablar de las últimas sagas animadas, como la de Hades.

Por lo pronto, su emisión en televisión parece asegurada, ya que poco después de concluir en Telecinco, Cuatro la ha adquirido para su programación de otoño. La serie también continúa en la parrilla de Cartoon Network en varios horarios.

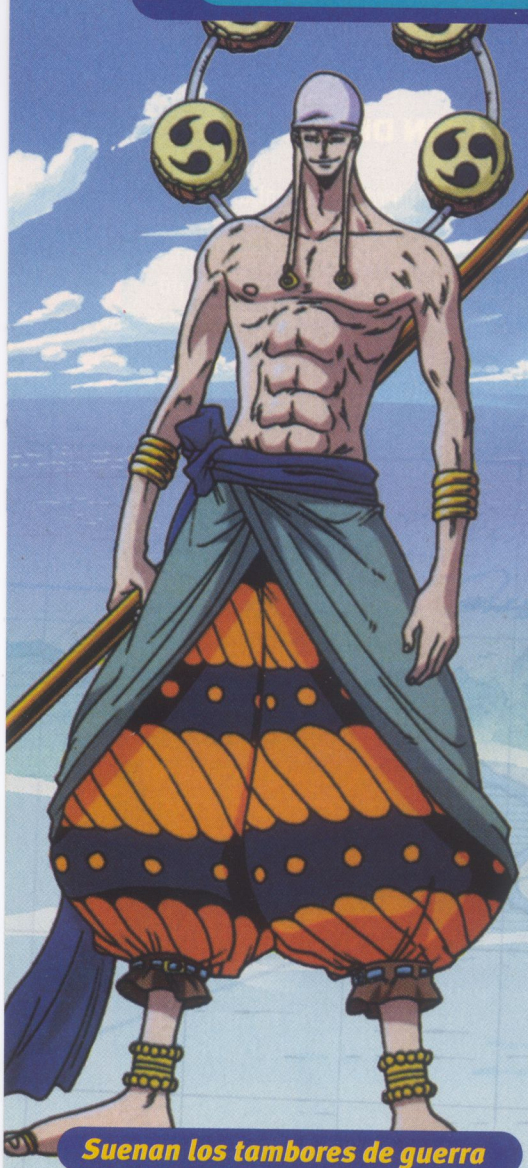
Aparte, Selecta Visión acaba de sacar a la venta un cofre recopilatorio con las sagas de Asgard y Poseidón.

LA AYUDA ESENCIAL DE MARIN Y SHEENA

Marin, después de visitar el Monte Estrellado y hacer allí un descubrimiento increíble, avanza hacia el lugar donde se encuentra Seiya. Pero los guardias del Patriarca se interponen en su camino y son demasiados para ella sola. Por suerte, Sheena aparece y, aparcando su odio hacia ella, la ayuda. Se quedará luchando contra las huestes que se avecinan mientras ella continúa adelante. Queda menos de una hora y tanto Atenea como Seiya parecen a punto de morir. Finalmente Marin ve a Seiya. Yace inconsciente debido al efecto de las rosas diabólicas, por lo que la muchacha se quita su máscara y se la pone a él para que pueda respirar bien. Le sube a su espalda y le lleva escalinata arriba, rezando para que el veneno de las rosas no le haga perder el sentido antes de poder dejarle al final de la misma. Durante el trayecto, Seiya despierta y tiene la sensación de que le carga su hermana perdida. Marin comienza a sentir el efecto del veneno y, como están cerca del último escalón, le pide que se marche. Pero él no piensa dejarla sola. Con su energía cósmica, hace desaparecer todas las rosas. Entonces ve que, justo delante, tienen el palacio del gran Patriarca. Sheena, que se ha deshecho de todos cuantos se le han puesto a tiro, llega entonces y dice que se encargará de Marin, de manera que Seiya pueda cumplir su propósito. El caballero, agradecido, entra en el palacio y se prepara para librar la que va a ser la más terrible de las batallas. ¡Se acerca el desenlace!



LA BANDA DE LUFFY SALVA SKYPIEA



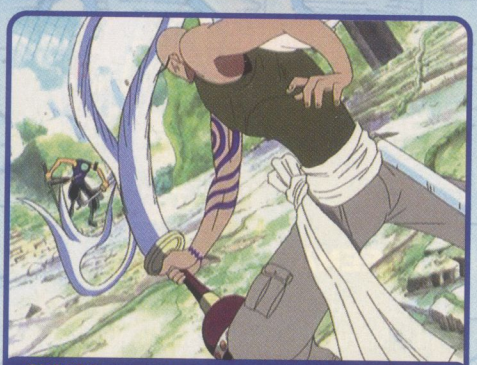
La última gran aventura de Luffy, Zorro, Nami, Usuff, Sanji, Chopper y la nueva del grupo, Nico Robin, se ha producido en una isla increíble situada en el cielo. Skypiea ha sido el escenario de una terrible batalla entre nuestros piratas y los hombres del malvado dios Ener. He aquí la crónica de la guerra celestial.

Suenan los tambores de guerra

Las leyes son muy severas en Skypiea. Nadie se puede adentrar en ella sin abonar una enorme cantidad de dinero. Como la banda de Luffy ha llegado por sus propios medios, pronto son perseguidos como si se tratase de unos forajidos. El miedo al que está sometida la gente de la isla del cielo lleva a su amiga Conis y a su padre, el señor Papaya, a traicionarles. Así, el Alma de Merry es llevado por la corriente al altar de los sacrificios. A bordo se encuentran Zorro, Nami, Nico Robin y Chopper. Los demás tienen que ir a salvarlos, pero para ello deben superar las cuatro pruebas de los sacerdotes. Luffy, Sanji y Usuff logran pasar la primera prueba, la de Satori. Mientras eso sucede, Chopper se enfrenta al sacerdote Shura. Está solo, pues sus compañeros han salido a indagar por los alrededores. El sacerdote le vence sin problemas, pese a que aparece Ganfall para ayudarle. Pero ambos salen vivos de la lucha.

ENER No planea nada bueno.

Comienza el juego del dios



GUERRA Es un todos contra todos.

El malvado Ener activa el plan maestro que ha estado preparando desde que se autoproclamó dios. Según dice, sólo quedarán cinco personas en toda la isla que salvarán sus vidas. Nami, Zorro y Nico Robin, que han hallado las ruinas de Jaya, no van a tener tiempo de buscar el oro que esconde. Del mismo modo, la tribu de los shandia ve la caída del sacerdote Satori como una señal para lanzarse a derrotar al dios Ener y recuperar la tierra celestial que les fue arrebatada. Así pues, con tantos frentes abiertos, se avecina una situación de crisis en Skypiea. Las huestes divinas salen del palacio celestial para combatir. Por todas partes se están produciendo batallas que no hacen más que restar el número de supervivientes. Wiper, el líder de los shandia, derrota al sacerdote Shura, aunque queda malherido. Otro sacerdote, el extraño Gedatsu, cae bajo los ataques de Chopper, que logra superar su miedo inicial. En cuanto a Ohm, el sacerdote más poderoso, le pone las cosas muy difíciles a Zorro, pero finalmente es vencido. El espadachín queda gravemente herido.

Fin de la batalla, inicio de la caída

Cuando por fin se acaba la guerra abierta, tras la rebelión de cuatro supervivientes (Zorro, Ganfall, Wiper y Nico Robin), tan sólo Nami sigue adelante. Decide ir con Ener y entonces descubre que éste piensa hacer caer Skypiea sobre el mar azul, de modo que la isla del cielo desaparezca para siempre, a la vez que él inicia la conquista de la tierra inferior. Conis, que ha podido enterarse, ya ha puesto sobre aviso a los habitantes, que aun-

El despiste de Luffy

Pese a que la intención de Luffy es la de participar en la batalla, salvar a sus amigos y acabar con el cruel Ener, su torpeza se hace patente más que nunca. ¡Acaba en el estómago de una serpiente gigantesca! Al intentar salir de su interior, y creyendo que está en algún laberinto, provoca dolores al reptil, despertándolo de su letargo y haciendo que se una a la lucha, destruyendo los restos de la ciudad sagrada de Shandora. Además, se traga a Nami, Ganfall y la pequeña Aiza. Con métodos no demasiado ortodoxos, al final consiguen escapar de su prisión intestinal.

PILLADO *Luffy apenas puede moverse.*

que al principio no la creían, acaban por hacerle caso. A Ener no le importan las maniobras de la gente, ya que con el Arca Maximum planea huir antes de la isla caiga a pedazos. Sin embargo, no cuenta con Luffy, que se encontraba en el interior de una serpiente gigante. ¡Él piensa vengar la muerte de todos los que han perecido por su capricho! Además, la goma no conduce la electricidad, así que sus golpes no le hacen mella.

Se inicia la destrucción de Skypiea

Al principio, Luffy domina la lucha, pero cuando Ener descubre que no le hará nada soltándole descargas eléctricas, le atiza con su bastón de oro. Y guarda una sorpresa: el Despía, el arma purificadora con que pretende aniquilar Skypiea. Unas nubes negras comienzan a surgir del Arca Maximum. Portan la electricidad de Ener y causarán una tormenta eléctrica en cualquier momento. Luffy debe darse prisa en derrotarle, pero Ener funde una enorme cantidad de oro en su puño, que se transforma en una pesada esfera. Con el capitán fuera de combate, Nami es salvada por Ussuf y Sanji. Han manipulado los motores del arca, por lo que ésta durante un rato no responde a la voluntad de Ener. Y entonces se inicia la tormenta eléctrica. La evacuación de Skypiea aún no se ha completado, así que se puede producir una tragedia.

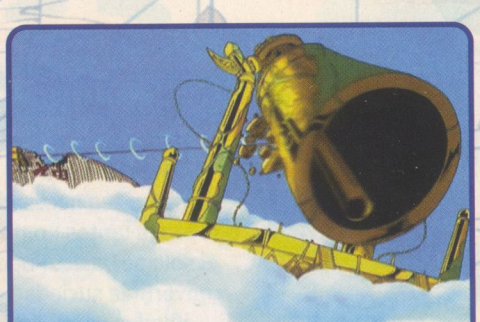
TORMENTA *Caen rayos muy peligrosos*

El Arca Maximum

Se trata del arca en que Ener piensa escapar de la isla del cielo. Es un barco que puede flotar gracias a que obtiene su energía de la electricidad que desprende el falso dios. Sin apenas esfuerzo, únicamente marcando la dirección de destino, puede viajar con total tranquilidad y estar pendiente de otros asuntos, como la destrucción de Skypiea.

Y al final, la isla del cielo...

Pero antes de abandonar Skypiea y destruirla, Ener quiere hacerse con la legendaria campana de oro de Shandora. Ésta se encuentra en lo alto del tallo gigante. Una enorme esfera repleta de electricidad y creada a partir del Despía baja del cielo. Con esa bomba de rayos, la isla del cielo desaparecerá del mapa. La clave está en que el tallo gigante se tuerza. Ni Zoro ni Ussuf pueden hacer mucho, pero la serpiente gigante y Wiper, que sigue vivo, lo logran tras escuchar cuál fue el destino de Norland, el querido amigo del gran Kalgara. Entonces Luffy deshace la bomba de rayos y, a pesar de que Ener absorbe su electricidad para vencer de una vez por todas, Luffy golpea con toda su dureza al falso dios contra la campana de oro, que al repicar devuelve la paz a la isla del cielo. ¡Skypiea ha sido salvada del tirano y ahora comienza una nueva etapa de paz!



CAMPANADA *Ener ha sido derrotado.*

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation.

Los Diez de Robert

Parte 1

En el torneo que sirve para elegir al que será el próximo rey del reino celestial, Ueki tiene que enfrentarse a multitud de peligros. Después de vérselas con chicos como Seiichiro Sano, Maruo Taira o Li Ho, entran en escena los chicos de Robert Haydn.

Canal 2 Andalucía

Kageo Kuroki

Tiene el poder de convertir su sombra en gólems a los cuales dota de la apariencia que desea. Eso le permite confundir al enemigo y atacarle sin que puedan reaccionar.

Kamui Rosso

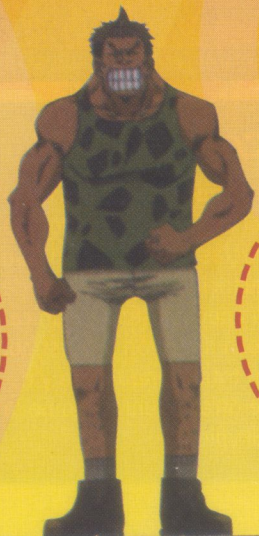
Prepotente y chulo, es él quien derrota a Kageo en su lucha con Ueki. Su poder también se basa en las sombras, aunque en su caso las convierte en potentes robots.

Marco Maldini

Este experimentado cocinero hace unos platos que están de rechupete. Y si alguien dice que no le gusta, se pilla un cabreo de los que asustan. Transforma tomates en magma.

Alessio Iuliano

Uno de los más fieles a Robert. No cree que sea necesario que tenga tantos hombres: él solo se basta. Puede convertir la suciedad en afiladas guadañas para la lucha.



Don

Un tipo cuadrado que se muestra seguro de sí mismo y orgulloso de su fuerza. Este chico tan sonriente transforma su anillo en una poderosa arma de combate.

Robert Haydn

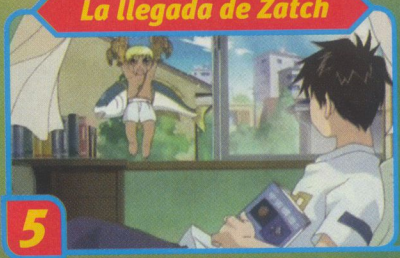
Este chico parece tener un grave problema mental. Su poder le permite intercambiar los tesoros sagrados por un ideal, pero cada vez que lo hace, pierde un año de vida. Por eso, para no mancharse las manos ni perder más tiempo de vida que el necesario, tiene a su gente combatiendo por él. Su maldad tiene que ver con su difícil pasado.

© Tsubasa Fukuchi Shogakukan/TV Tokyo

LOS 5 MOMENTOS MÁS IMPACTANTES DE LA PRIMERA TEMPORADA

Mientras aguardamos a los nuevos episodios, que nos traerán el enfrentamiento final entre Brago y Zofis, así como a un peligroso rival para Zatch y sus amigos, hacemos un repaso rápido a los que hemos considerado los cinco momentos más importantes de los primeros 52 episodios.

5 La llegada de Zatch



La aparición del mamodo en la vida de Kiyomaro provoca un cambio radical en el muchacho. Debido a su alto intelecto, era marginado por sus compañeros de clase, ya que creían que se consideraba superior a ellos. Con la llegada de Zatch, Kiyomaro comienza a mostrar su verdadero ser y los demás ven que es un buen chico. Desde ese momento, no deja de hacer nuevos amigos en el instituto y fuera de él. Zatch le ha enseñado el imbatible poder de la amistad.

4 El perdón de Sherry

Un momento complicado para Zatch es cuando descubre que él es el causante de que los mamodos a los que se ha enfrentado hayan desaparecido. Mientras empieza a ser consciente de su poder y le sobrevienen dudas acerca de su naturaleza, se encuentra con el mamodo demoníaco Brago. Gracias a su compañera, Sherry, Kiyomaro entiende mejor de qué va la batalla mamodo. Aunque se enfrentan, Sherry decide darle una oportunidad a Zatch y se marcha.

3 La derrota ante Bari

A trancas y barrancas, Zatch y Kiyomaro han ido venciendo todos sus duelos. No importaba lo duro que fuera el rival, porque su fuerza de voluntad o un nuevo conjuro les permitían alcanzar la victoria. Sin embargo, el mamodo que viene de la fría Rusia es demasiado fuerte para ellos. Si bien tiene problemas iniciales, Bari acaba venciendo con rotundidad. A pesar de que no destruye su libro, Zatch se siente fatal. Por eso se promete entrenar y mejorar.

2 El pasado de Zatch

El hecho de que Zatch haya perdido la memoria le otorga un cierto aire de misterio. Poco a poco se van sabiendo cosas de él, como que era un debilucho y que ya entonces amaba la paz y la naturaleza. Cuando viajan a Londres, Kiyomaro lleva a Zatch al bosque donde el señor Takamine lo encontró. Allí, de repente, el mamodo se echa a temblar. Ha recordado cómo perdió la memoria: fue por el conjuro de un malvado mamodo que se parece mucho a él, Zeno.

1 El adiós de Kolulu

Si hay un hecho que queda marcado a fuego en Zatch, ése es el sacrificio de Kolulu. Esta dulce mamodo que se ha hecho amiga del rayo rubio, sufre mucho porque sabe que en su interior guarda un ser demoníaco y teme hacerle daño a su compañera Lori. Así que, después de ver la destrucción que ha causado su otro yo, atacando incluso a la frágil Lori, le pide ayuda a Zatch. Kiyomaro entiende lo que quiere y, aprovechando que Zatch todavía no ha descubierto su poder, hace que queme su libro. Cuando vuelve en sí, Zatch trata de apagarlo, pero no puede. Kolulu le ruega que luche con todas sus fuerzas y venza, para que así el próximo rey mamodo sea bueno y no vuelva a hacer que los mamodos tengan que luchar entre ellos. Zatch se lo promete y, desde ese momento, cada vez que está en problemas, saca fuerzas de flaqueza al pensar en ella. Es su inspiración.

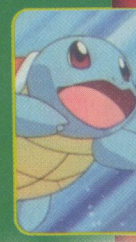
Ellos son los 10 Pokémon más chulos

Grandes o pequeños, poderosos o adorables, graciosos o temibles, hay Pokémon de todo tipo y condición. Sin embargo, entre los varios centenares existentes, sólo unos pocos logran hacerse un sitio en el corazón de los aficionados. Para saber cuáles son los más chulos, hemos valorado una serie de aspectos y hemos obtenido unos resultados sorprendentes que te presentamos en esta página. Por supuesto, no hemos contado a Pikachu, ¡que entonces ya sabríamos al ganador de antemano!

Los diez siguientes

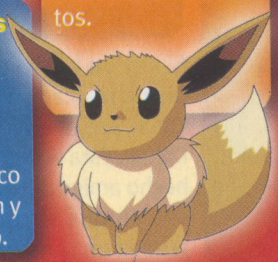
Si te interese saber cuáles son los Pokémon que se han quedado a las puertas de este listado, estos son los diez que venían a continuación:

11. Squirtle
12. Mudkip
13. Groudon
14. Azurill
15. Treecko
16. Latios
17. Taillow
18. Beautifly
19. Latias
20. Mew



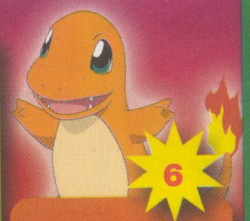
10 Gyarados
Número: 130
Tipo: Agua/volador
Altura: 6,5 m
Peso: 235 Kg
Este Pokémon acuático se parece a un dragón y tiene un aspecto fiero.

9 Eevee
Número: 133
Tipo: Normal
Altura: 0,3 m
Peso: 6,5 Kg
Nos mola porque puede evolucionar a cinco niveles distintos.



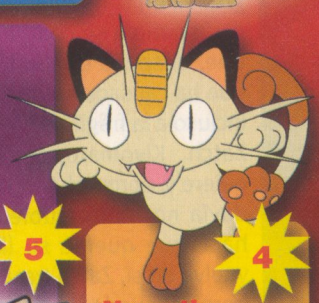
8 Lugia
Número: 249
Tipo: Psíquico/ volador
Altura: 5,2 m
Peso: 216 Kg
Lugia se da a conocer en una increíble escena de la segunda película de Pokémon.

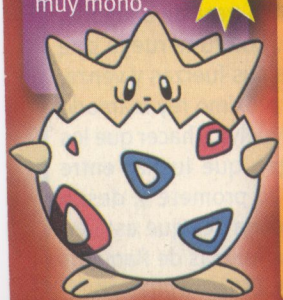
Rayquaza
Número: 384
Tipo: Dragón/volador
Altura: 7,0 m
Peso: 206,5 Kg
Aunque es relativamente nuevo, ha calado entre el público.



6 Charmander
Número: 004
Tipo: Fuego
Altura: 0,6 m
Peso: 8,5 Kg
Muy al comienzo de la serie, Ash consigue un Charmander, que más tarde evoluciona a Charmeleon y finalmente a Charizard.

Togepi
Número: 175
Tipo: Normal
Altura: 0,3 m
Peso: 1,5 Kg
Sólo cabe decir que es mono, muy mono.

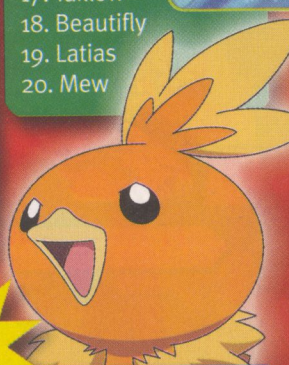




5 Neowth
Número: 052
Tipo: Normal
Altura: 0,4 m
Peso: 4,2 Kg
Puede que sea un poco malvado, pero este Pokémon es un puntazo.

Blaziken
Número: 257
Tipo: Fuego/lucha
Altura: 1,9 m
Peso: 52,0 Kg
Poderoso, siempre dispuesto a luchar y más chulo que un ocho.

2 Charizard
Número: 006 Tipo: Fuego
Altura: 1,7 m Peso: 90,5 Kg
Charmander es más adorable, pero el que parte la pana es el duro de Charizard.



1 Torchic
Número: 255 Tipo: Fuego
Altura: 0,4 m Peso: 2,5 Kg
Los Pokémon de fuego lideran claramente esta clasificación. Gana Torchic, que no es un Pokémon temible, poseedor de una fuerza inusitada. No obstante, el hecho de que su aspecto provoque que den ganas de abrazarlo, no significa que sea débil. ¡A ver quién es el guapo que se enfrenta a él!

EL DÍA A DÍA DE LAS RANUCHAS

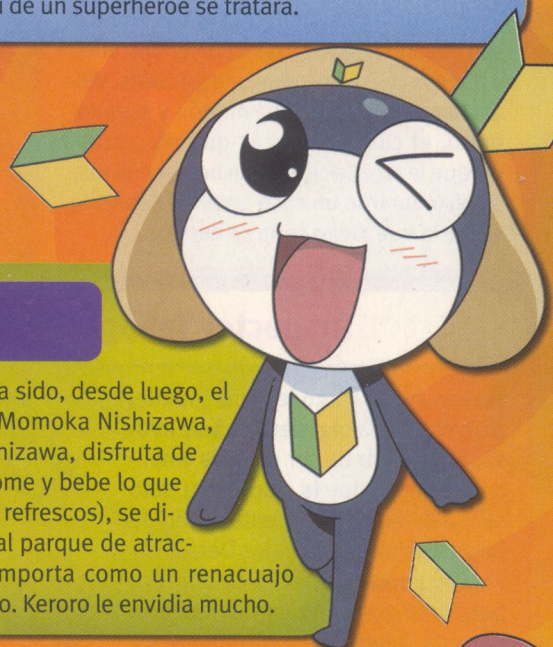
Después de su llegada a Pokopén (la Tierra), la tropa de Keroro se ha ido acostumbrando a la vida terrícola, con sus aspectos cotidianos y sus asuntos puntuales. Pero, ¿se han adaptado a la vida entre nosotros? ¡Veamos qué modo de vida llevan estos alienígenas invasores!

Sargento Keroro: limpiando entre maquetas

Sin duda, el líder de la tropa es quien más pronto se ha acostumbrado a la vida terrícola. Cuenta con su propia habitación en casa de los Hinata, donde tiene todo lo que uno podría desear: televisión, Internet, tebeos, chucherías... y sus adoradas maquetas. Montar esos robots articulados con infinitos modelos, formas y tamaños le apasiona. Para poder comprarlas, emplea su tiempo en realizar las tareas del hogar, por lo que cada semana obtiene una paga que le dura lo que tarda en coger su carcasa humana y visitar la juguetería más cercana.

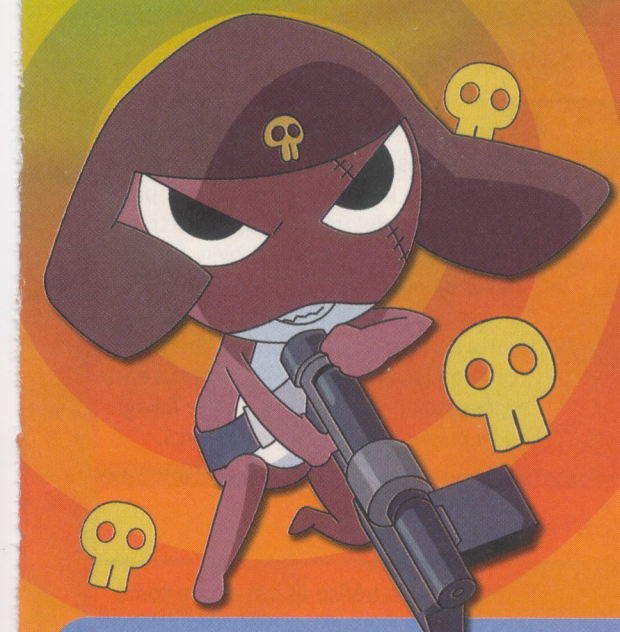
Cabo Dororo: la justicia y la paz interior

Al contrario que sus compañeros, él fue a parar a las afueras de la ciudad, de modo que descubrió algo que le ha abierto los ojos y le ha permitido iniciar una nueva vida: el zen o la paz interior. Junto con su compañera Koyuki, entrena cuerpo y alma a diario para alcanzar la sabiduría y la paz consigo mismo. Mientras lo consigue, pone sus dotes como ninja al servicio de la justicia y de los más débiles, como si de un superhéroe se tratara.



Recluta Tamama: la diversión asegurada

El más inexperto y joven de la tropa ha sido, desde luego, el más afortunado. Como convive con Momoka Nishizawa, heredera del imperio económico Nishizawa, disfruta de una vida cotidiana a cuerpo de rey. Come y bebe lo que quiere (adora las hamburguesas y los refrescos), se divierte como le apetece (le saca jugo al parque de atracciones de Momoka) y, en fin, se comporta como un renacuajo consentido al que se lo dan todo hecho. Keroro le envidia mucho.



Caporal Giroro: el militar y las mujeres

Anfibio duro y serio, ha acampado en el jardín de los Hinata, desde donde se dedica a la vigilancia de la familia, así como a los posibles movimientos enemigos. Es un militar de la vieja escuela y piensa como tal constantemente. Por eso, si cree que hay peligro, no tiene reparos en sacar sus armas. Sólo hay dos cosas que le hayan seducido de Pokopén: la hermosa Natsumi, por la que pierde el sentido, y la cariñosa gatita que siempre le hace compañía.

Alférez Kururu: encerrado en sus inventos

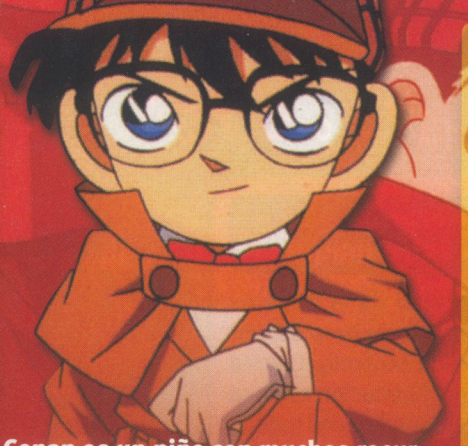
La rana inventora más chalada y maquiavélica de la galaxia vive en la Tierra como lo hacía en Kerón: encerrado en su laboratorio, inventando un cachivache más peligroso que el anterior. Su pasión, pues, sigue siendo la misma. Lo que ocurre es que, en vista de los muchos humanos que rodean a la tropa y algunos "asuntillos" que hay entre ellos, se divierte mucho más. A duras penas consigue Saburo que salga de sus cuatro paredes.

© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

LA COMISARÍA CENTRAL DE LA POLICÍA METROPOLITANA DE TOKIO

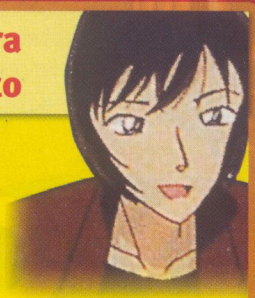
Inspector Jefe Megure

Junzo Megure es un veterano que ha sabido ganarse el aprecio de sus compañeros y subordinados gracias a su tesón y buen hacer. Aunque de joven era impulsivo, el paso de los años le ha hecho más sosegado y va con pies de plomo en los casos de que se encarga. Fue el jefe de Kogoro cuando éste aún estaba en el cuerpo de policía. Por eso le sorprende que un detective del montón sea infalible a la hora de resolver misterios y dar con los delincuentes implicados. Viste siempre su gabardina marrón y su sombrero, el cual lleva, más que por estilo, porque le tapa la cicatriz de una herida que se hizo durante un caso en el que salvó la vida a la que luego sería su esposa.



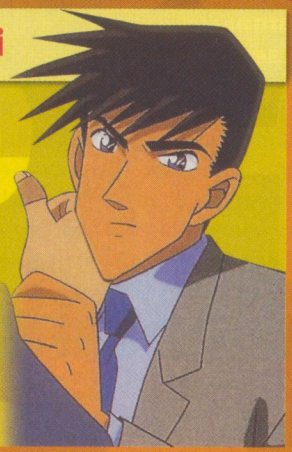
Conan es un niño con muchos recursos y le va muy bien poder dominar a Kogoro o Sonoko, así como usar al profesor Agase para sus deducciones. Pero eso no basta para hacer frente a los casos en que se ve envuelto. Por suerte, cuenta con el aprecio de los eficientes agentes de la comisaría central de Tokio. ¿Ya los conoces a todos?

Inspectora Sato



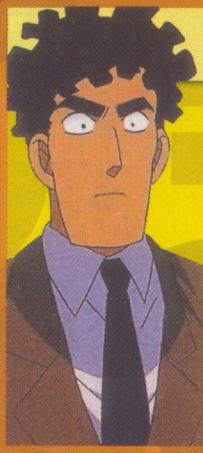
La guapa y simpática Miwako es una enérgica y fuerte, aunque esto último sea una pose por motivos de trabajo. En las distancias cortas, es una mujer alegre y romántica. Quizás por eso, es la "madonna" de la comisaría central. Todos los solteros y más de un casado están loquitos por ella. El que va más en serio es el inspector Hattori, que no acepta que su corazón ya esté ocupado. Cuando Sato trabaja, pone todo su empeño en solucionar los casos y no le importa correr riesgos. Su padre también fue policía y murió en acto de servicio. Su caso se soluciona 20 años después gracias a Takagi. Conserva sus viejas esposas como amuleto.

Inspector Takagi



Parece que el cargo le viene grande, pero Wataru Takagi siempre sale airoso. Su manera de ser positiva y bondadosa hace que la inspectora Sato se fije en él. Además, este cacho de pan escucha a Conan y los Detectives Júnior cuando tratan de ayudarle, y Sato cree que sería un buen padre. Por ella Takagi pierde los papeles, pero como es tímido, no se atreve a confesarle sus sentimientos.

Inspector Shiratori



Es un repelente que trabaja junto Takagi y Sato. El inspector Shiratori es un buen policía, pero le falta imaginación. Es prepotente y suele obviar a los Detectives Júnior, por lo que no les cae bien. Él es el mayor admirador de Sato. De hecho, está muy cerca de casarse con ella debido a una apuesta, pero Takagi la libera del compromiso en el último instante. Es entonces cuando le queda claro que Takagi es su mayor rival, y le vigila de cerca.

Agente Chiba

Aunque mantienen una relación de iguales, es un subordinado de Takagi, y su pareja en los casos menores. Es un "niño grande", lo que hace que se lo pase muy bien junto a Conan y los demás chicos. Además, les une su afición a la serie *Yaiba el enmascarado*. Chiba es un poco vago y se pasa el día comiendo. No parece muy perspicaz, pero es eficiente como hombre de acción. Siempre consigue información valiosa para los casos que se investigan.

Agente Miyamoto

Esta agente de tráfico es tan alegre como cotilla. Como es muy buena amiga de Sato y Takagi, sabe lo que siente Takagi por Sato y, más tarde, los sentimientos de ella por él. Así que Yumi ejerce de celestina, facilitándoles encuentros o dejando caer comentarios con segundas cuando tiene ocasión. En cuanto a su trabajo, controla como nadie las calles de la ciudad, algo que ayuda en más de una ocasión a Conan. Patrulla con mucho estilo.

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

NARUTO™

Sakura Haruno

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

FICHA

Nombre:	Sakura Haruno
Color de pelo:	rosa
Color de ojos:	verde
Lo que más le gusta:	Sasuke
Mejor amiga:	Ino Yamanaka
Apodos:	"frontona", "frentuda"

HISTORIA

Al contrario que sus compañeros de equipo Naruto y Sasuke, Sakura ha tenido una infancia feliz junto a sus padres. Sin embargo, tampoco lo tuvo tan fácil. A menudo se burlaban de ella por su marcada frente. Gracias a su amistad con Ino Yamanaka recuperó la confianza en sí misma y se convirtió en una de las chicas más guapas del pueblo. Pero su amistad con Ino se rompió cuando las dos se enamoraron del mismo chico: Sasuke Uchiha. Desde entonces, no paran de tratar de ligárselo, sin resultados positivos.

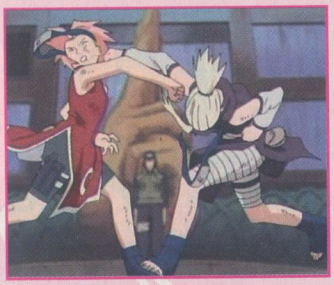
Para estar cerca de Sasuke –y quizás para poder impresionarlo–, Sakura quiere convertirse en una buena ninja. Estudia mucho y adquiere un enorme conocimiento. También supera los ejercicios prácticos. De ese modo puede demostrar que con ella no se juega. Sobre todo si alguien osa acercarse demasiado a Sasuke. Ahora bien, cuando llegan los combates es otra historia. No es demasiado fuerte.

PELO Tanto si lo lleva corto como largo, le queda fenomenal.

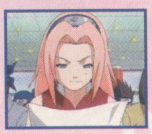
A LA MODA Incluso una ninja puede ir guapa. Sakura es la mejor prueba de ello.

RIVALIDAD

La amistad entre Ino y Sakura se rompe en la preadolescencia, porque ambas están enamoradas de Sasuke. Las dos chicas se comportan como si se odiaran profundamente. Pero hay situaciones que permiten ver que no es así. Cuando se enfrentan para llegar a la final del examen de ascenso a grado medio, queda claro que aún se aprecian.



CORTE DE PELO



Al principio, Sakura lleva una bonita y larga melena, de la que está muy orgullosa. Pero en el violento combate contra Kin que lleva a cabo en el Bosque de la Muerte, no tiene más remedio que cortarse la melena para liberarse del ataque de la ninja de la Villa del Sonido, que la ha agarrado de la cabellera.

DEBILIDADES

La mayor debilidad de Sakura es el amor ciego que siente por Sasuke. No piensa en nada más que en él. Ahora bien, esto también es una ventaja, porque cuando Sasuke está en peligro, se crece.

EQUIPO 7

Al igual que se alegra mucho de compartir grupo con Sasuke, detesta que Naruto sea también su compañero. No obstante, eso sólo sucede al principio. Luego, conforme lo conoce más, se da cuenta de que es un buen chico. Lo que no consigue es acercarse más a Sasuke.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

NARUTO

1ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 14-26

14. El ninja número uno, hiperactivo y cabezahueca entra en la pelea

La lucha con Zabuza y Haku no va bien. Kakashi y Sasuke lo están pasando muy mal. Por suerte, entonces aparece Naruto para echarles un mano y se mete en la prisión de hielo de Haku, en la que Sasuke está encerrado. Quizás los dos juntos logren encontrar la manera de vencer al ayudante de Zabuza. Sin embargo, Haku tiene claro su objetivo. Él no lucha por sí mismo, sino para que el sueño de su amo se cumpla. Ahí reside su fuerza y eso es lo que le hace tan peligroso.

15. Visibilidad cero. El "sharingan" se hace pedazos

La lucha entre Haku y Naruto se transforma en una pelea por comprobar quién está dispuesto a arriesgar más para cumplir su sueño. Zabuza explica que su chico carece de sentimientos y que, con su entrenamiento, le ha convertido en una máquina de matar. Kakashi trata de finiquitar el combate con la pupila giratoria, pero Zabuza ha descubierto el truco de esa técnica y ya no le hace mella. Entonces contraataca provocando una espesa niebla. Sakura, asustada, protege a Tazuna. Mientras, Haku parece dispuesto a acabar con su combate.

16. El sello roto

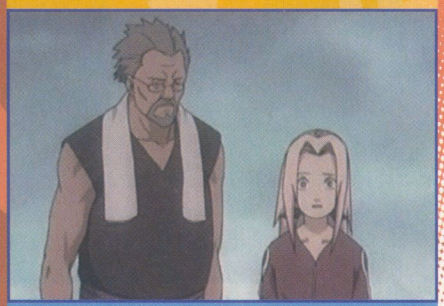
La fuerza conjunta de Sasuke y Naruto logra doblegar a Haku, pero éste lanza sus varillas sobre Naruto. El Uchiha se interpone para protegerle y las recibe en su cuerpo. Su muerte provoca la ira de Naruto, que se deja dominar por la bestia que lleva dentro.

17. Pasado blanco. Ambición oculta

Gracias a su aumento de fuerza, Naruto vence fácilmente a Haku, a quien se le rompe la máscara que oculta su rostro. Naruto es incapaz de matarlo porque resulta ser el chico al que conoció en el bosque. Haku le explica su trágica historia, marcada por contener una barrera de sangre en un país donde se temía y odiaba a sus portadores. Abandonado y tratado como un apestado, Zabuza le ofreció una nueva vida si se dedicaba a él. Así lo hizo. Desde entonces, vive para que su amo alcance sus objetivos.

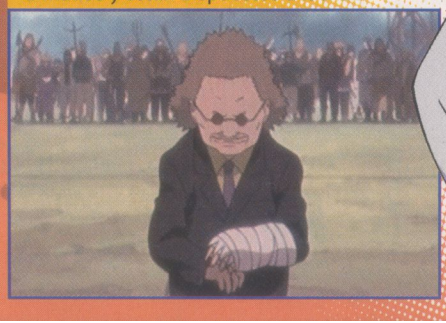
18. Las armas conocidas como ninja

Inari intenta sin éxito que las gentes se unan para defender su país. Mientras, en el campo de batalla, Naruto prueba a darle el golpe de gracia a Haku, que se revuelve. Entonces, al ver que Kakashi va a acabar con la vida de su amo, se interpone y recibe el ataque mortal. Así, Zabuza puede contraatacar. Naruto aparece y Sakura, al verle solo, entiende que algo le ha pasado a Sasuke. Mientras ella llora su muerte, Gatoh llega con decenas de hombres.



19. El demonio en la nieve

El malvado Gatoh ha decidido prescindir de los servicios de Zabuza y trae un pequeño ejército para acabar con él y de paso con Tazuna. Cuando golpea el cadáver de Haku, Zabuza reacciona abalanzándose sobre la multitud y matando a Gatoh. Él también muere. Sus esbirros huyen al ver que los habitantes del País de las Olas van armados y están dispuestos a luchar.

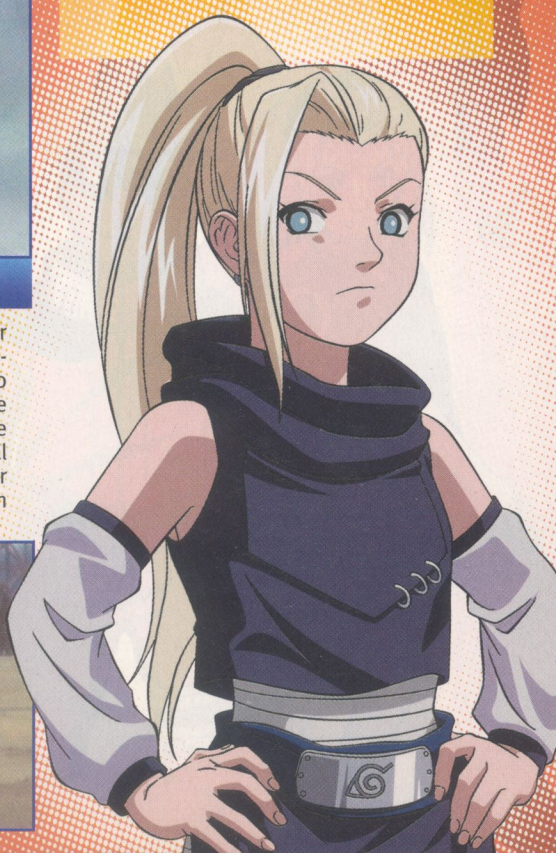


20. Comienza un nuevo capítulo. El examen para "chunin"

De nuevo en la Villa de la Hoja, Naruto, Sasuke y Sakura continúan con sus misiones insulsas. Mientras juega con Konohamaru y sus amigos, un ninja desconocido se mete con los críos. Naruto trata de defenderles, pero es Sasuke el que les saca del embrollo. La aparición de otro extraño ninja que parece su líder permite que se marchen sin llegar a las manos. Parecían muy fuertes.

21. Identificaos. Nuestros rivales peligrosos

La Villa de la Hoja se está llenando de ninjas procedentes de diferentes países. El motivo es que en breve se iniciarán los exámenes de ascenso a ninja de grado medio. Precisamente ponen a prueba a los muchachos de la Villa para ver si deben dejarles participar. Pasan sin problemas, así que Naruto y compañía participarán en un gran reto.



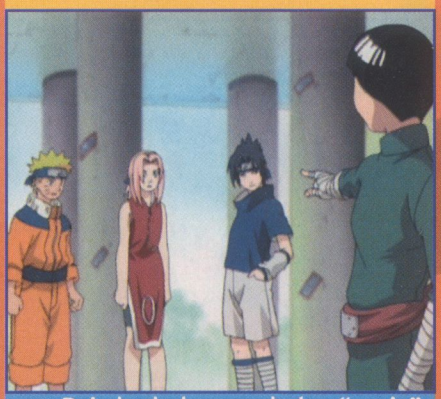
Zum Ausschneiden und Sammeln

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

22. Desafío de "chunin". Rock Lee contra Sasuke

Al ir a inscribirse, Sasuke tiene un encontronazo con Rock Lee. Este chico de grandes cejas le reta a un duelo. Para sorpresa de Naruto y Sakura, Sasuke no para de recibir los golpes del cejudo, y ni siquiera con la pupila giratoria consigue tocarle. El combate queda interrumpido por una tortuga de la que después aparece su maestro. Resulta que ese hombre es el gran rival de Kakashi y, de hecho, le lleva una victoria de ventaja en sus enfrentamientos.



23. Bajada de humos de los "genin". Confrontación entre los nuevos novatos

Después del susto que les da Kakashi (si uno solo de los tres hubiera decidido no participar, los otros dos no habrían podido hacerlo tampoco), los chicos entran en el aula de examen. Allí se reencuentran con algunos compañeros de la Academia. Un chico mayor, Kabuto, les da algunos consejos y les habla de varios de los participantes. De ese modo, se enteran de quiénes son los ninjas más peligrosos. El primer examen va a dar comienzo.

24. Arrancad motores. Comienza el examen de acceso a "chunin"

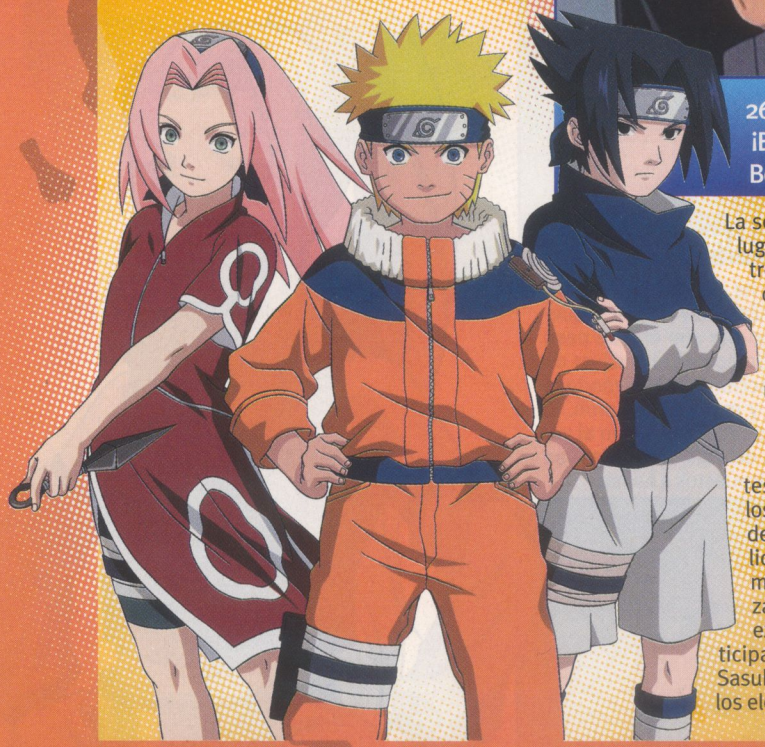
Ibiki Morino, el examinador de la primera prueba, les explica a los candidatos las reglas de lo que será un examen escrito. Se sumarán los puntos de los tres miembros de cada equipo, pero si alguno saca un cero, suspenderá el equipo al completo. Además, habrá vigilantes especiales para que nadie copie. La última pregunta se dará quince minutos antes del final. El examen comienza y las preguntas son complicadas. Sasuke, entre otros, se ha dado cuenta de que el objetivo real del examen es obtener la información copiando las respuestas correctas sin que nadie se percate. Naruto, sin embargo, no quiere copiar, pero tampoco sabe responder. Va a tener que jugársela con la última pregunta.

25. La décima pregunta. ¡Todo o nada!

Pero la décima pregunta tiene trampa. Si los muchachos deciden no responderla y retirarse del examen, suspenderá todo el equipo. Pero si continúan adelante y fallan esa pregunta, entonces no sólo suspenderán, sino que jamás podrán volver a presentarse a las pruebas de ascenso. Muchos dudan de su capacidad para resolverla y prefieren abandonar a intentarlo y no poder volver a probar nunca. Naruto, pese a todo, sorprende a los demás al gritar que no se va a rendir tan fácilmente. Eso da coraje a los demás, que se quedan. Esa decisión supone aprobar automáticamente. Han pasado 78 aspirantes.

26. Reportaje especial. ¡En directo desde el Bosque del Terror!

La segunda prueba tendrá lugar en un campo de entrenamiento conocido como el Bosque del Terror, repleto de fieras, plantas venenosas y que presenta unas duras condiciones para quien se adentre en él. Pero antes de comenzar, los participantes ven cómo aparecen los encargados del diario de la escuela de la Villa, liderados por Konohamaru. Los chavales realizan entrevistas entre los examinadores y los participantes, siendo Naruto, Sasuke y Sakura algunos de los elegidos.



DATOS

Aspectos conflictivos

Tres eran los puntos que más miedo daban a los seguidores de *Naruto*. El primero tenía que ver con la terminología de la obra. Se temía que la versión española del anime cambiara la traducción a la que estábamos acostumbrados, la del manga. Afortunadamente, no ha habido que lamentar cambios drásticos, dado que la traducción se realizó con el asesoramiento de Daruma, SL, la empresa encargada de traducir la versión en papel.

El segundo aspecto conflictivo tenía que ver con el doblaje. La piratería había convertido a Naruto en una de las series más populares gracias a los "fansubs" (grupos de aficionados que, ilegalmente, ponen subtítulos en su idioma a obras audiovisuales extranjeras) y éstos estaban acostumbrados a las voces japonesas. Por esa razón, a pesar de que el doblaje español –realizado en los madrileños estudios Abaira– es más que digno, han surgido muchas críticas. La mayoría por una tontería: el hecho de que comparte muchos actores de doblaje con *Pokémon*.

Y el tercero se refería a la censura. Es el único que se ha cumplido, ya que se han cortado algunas escenas (el "beso" accidental entre Naruto y Sasuke) y se ha eliminado buena parte de la sangre que se muestra en las peleas. Por suerte, la edición en DVD que edita Panini incluye la versión íntegra para que se pueda disfrutar de la serie tal cual ha sido creada.

LAS PRIMERAS MISIONES DE ED

Edward y Alphonse Elric abandonan Resembool para ir a Central en busca de su sueño. Pretenden convertirse en Alquimistas Nacionales para tener más fácil el acceso a la información sobre la piedra filosofal. Pronto comienza la aventura y también las intrigas a su alrededor.

Aprobado el examen de acceso

Nada más inscribirse para los exámenes que le permitirán convertirse en un Alquimista Nacional y entrar a formar parte del ejército, a Ed y Al les asignan un tutor. Se trata del conocido Shou Tucker, apodado el Alquimista Hilador de Vida. El hombre les acoge en su casa y enseguida le cogen confianza. Además, se encariñan de si hija pequeña, Nina, y el perro, Alexander. Conforme van estudiando y conociendo los pormenores de las pruebas de acceso, Ed tiene más claro todavía que quiere ser Alquimista Nacional. El problema llega cuando se anuncian las revisiones médicas: él no puede realizarlas, pues se descubriría su secreto. Por ahora, la gente piensa que es un niño raro que siempre va vestido con esa pesada armadura. ¡La que se armaría si descubriesen que en realidad no hay un cuerpo humano en su interior! Así pues, el menor de los Elric desiste de optar a las pruebas y es su hermano el que debe conseguirlo como sea. Finalmente, Ed logra aprobar y recibe dos cosas. Primero, el reloj de plata que le acredita como Alquimista Nacional. Y segundo, el sobrenombre de Alquimista de Acero.

NINA Se hace amiga de los Elric.

De Nina a Siren, la ladrona

RELOJ DE PLATA Ed ya es un Alquimista Nacional.

El primer contratiempo para el nuevo Alquimista Nacional es la oleada de asesinatos que se están produciendo en la ciudad. Uno tras otro, los Alquimistas Nacionales están cayendo. Pero este asunto queda eclipsado por la tragedia que sucede en casa de Tucker. Ante la cercanía de la reválida del título de Alquimista Nacional, Shou ha cometido un sacrilegio. Ha violado la ley al fusionar a Nina con Alexander mediante la alquimia, creando una quimera parlante. La rabia de Ed y Al es enorme, sobre todo porque el asesino en serie mata a la quimera. Este hecho marca a los hermanos, pero sus misiones son más animadas. Por ejemplo, la aventura en Aquroya, donde tratan de atrapar a la ladrona Siren, que se dedica a robar a los ricos para dárselo a los pobres. Aunque lo consiguen, finalmente se les escapa. O en Youswell, donde le toman el pelo al tiránico teniente Yoki y obtienen los derechos sobre la mina para luego darle el control a los propios mineros. De ese modo se ganan poco a poco el aprecio de la gente, ya que luchan por ellos, al contrario que el resto del ejército.

La edición del manga

Al mismo tiempo que aparecía el primer volumen de la edición en DVD de la serie por parte de Panini Video, Norma Editorial lanzaba el primer volumen del manga de *Fullmetal Alchemist*. La creación original en papel de Hiromu Arakawa ha tenido en sus primeros tomos una periodicidad bimestral, que recientemente ha pasado a ser mensual debido a la gran acogida del título. Después de nueve volúmenes publicados, puede decirse que estamos ante uno de los mayores éxitos de la actualidad.

CONCURSO

Tenemos 10 copias de los volúmenes 3 y 4 de **Fullmetal Alchemist** en DVD, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cuál es el sobrenombre de Ed?

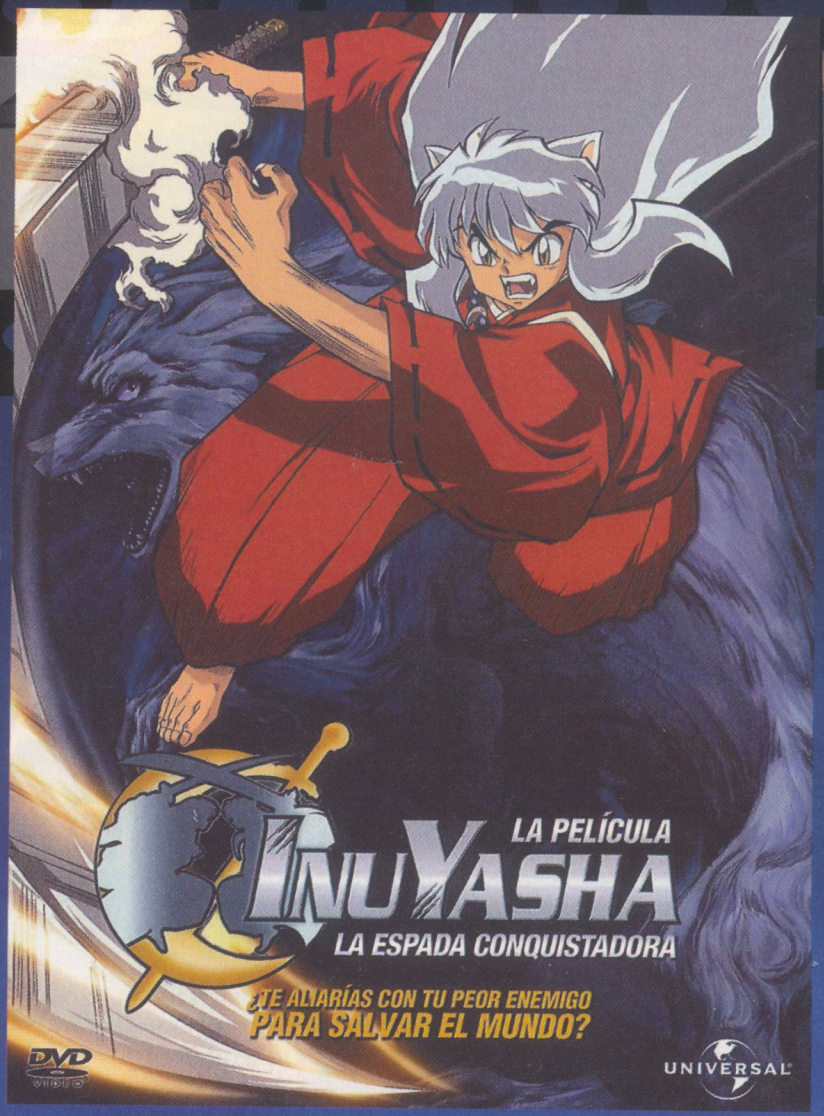
¡Más información en la página 50!

© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

POSEÍDO Inuyasha emplea su poder demoníaco.

INUYASHA
La espada conquistadora

Selecta Visión

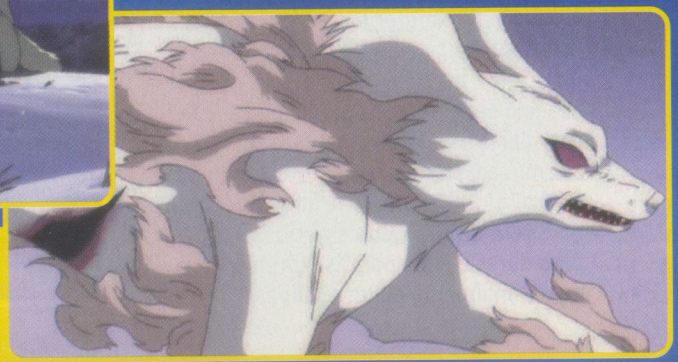


Selecta Visión prosigue la edición de las películas realizadas sobre uno de sus títulos estrella, *Inuyasha*. Llegamos al tercer largometraje, en el que un increíble enemigo va a obligar a que Inuyasha y Sesshomaru unan sus fuerzas si quieren derrotarle.

Mucho tiempo atrás, el temible demonio Inu no Taisho y la princesa humana Izayoi se enamoraron. El fruto de su amor fue Inuyasha. Pero la misma noche en que él nacía, Lord Takemaru trató de darle muerte. Aquellaa noche con eclipse lunar, Inu no Taisho, todavía convalenciente de las heridas ocasionadas por Ryukotsusei, corrió al encuentro de su amada con tal de protegerla a ella y a su hijo. Se adentró violentamente en el palacio, matando a cuantos se cruzaban en su camino, pero al llegar a sus aposentos encontró su cadáver. Utilizó su poder para resucitarla y logró que escapara con su bebé, al que dio nombre: Inuyasha. Él en cambio, se quedó en el mar de fuego en que se había convertido el palacio para luchar contra el obcecado Takemaru, pereciendo ambos en el combate.

Con el paso del tiempo y tras la aparición de Kagome, Inuyasha es portador del Colmillo de Hierro, mientras que Sesshomaru, su hermanastro, posee el Colmillo Celestial. En el mundo del presente, el abuelo de Kagome está realizando el mantenimiento de la espada de Murakumo, un tesoro nacional que ha cuidado la familia desde tiempos inmemoriales. Se trata de una espada sagrada que, según cuenta la leyenda, la encontró el guerrero Susano no Mikoto en la cola de la serpiente gigante Yamata no Orochi. Antes de volver a cerrar el cofre en que se guarda, el espíritu que habita en la espada despierta. Resulta que la espada es Colmillo Nublado, la tercera que usaba Inu no Taisho. Es necesario que un demonio poderoso la empuñe antes de que se rompa el sello. Y el más cercano es Inuyasha, que ha ido a ver a Kagome.

PADRE Sesshomaru e Inu no Taisho.

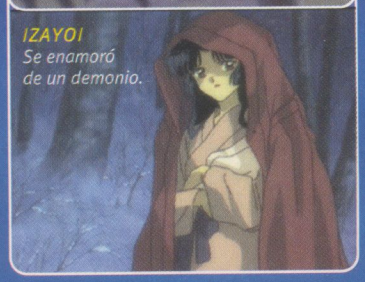


PERRO DEMONÍACO Inu no Taisho en su forma de perro.

Los padres de Inuyasha

Aunque se hace referencia a ellos en la serie, es en esta película cuando más podemos conocer a los padres de Inuyasha. Él es un demonio perro y ella una mujer humana. Sesshomaru odia a Inuyasha porque no es un demonio completo.

INU NO TAISHO Una apariencia temible para un demonio poderoso.



IZAYOI Se enamoró de un demonio.

BEBÉ ¿No es adorable, el pequeño Inuyasha?

PRESENTE Inuyasha se atreve hasta con un camión.

PERSEGUIDO Colmillo Nublado persigue a Inuyasha.

DESPERTAR Una luz brilla sobre la espada.

SAYA La ancestral vaina de la espada.

El espíritu que reside en Colmillo Nublado es Saya, la vaina de la espada. Él le explica que está ante la espada conquistadora del mundo de su padre. Si no la empuña cuanto antes, el mundo podría ser destruido. Pero fiel a su tozudería, Inuyasha no le hace caso. De repente, la espada absorbe cuanta energía hay a su alrededor, acabando con la naturaleza y provocando la destrucción de edificios. Por suerte, solamente se trata de una visión de lo que Colmillo Nublado puede provocar. Para evitar ese futuro dramático en que el planeta se ha podrido y la humanidad se ha extinguido, es imprescindible que Inuyasha se lleve la espada de allí. Además, hay algo con lo que deben tener mucho cuidado: si un humano empuña la espada, su poder maléfico lo poseerá y llevará al mundo a su fin.

No obstante, Saya no cuenta con el hecho de que Inuyasha es medio humano. Debido a eso, Colmillo Nublado se enrosca en su mano derecha y domina parcialmente su mente. Inuyasha entonces se marcha al mundo del pasado para así no hacer daño a nadie. Pero allí empieza a atacar a demonios y humanos sin distinción. Su fuerza es tal que Miroku, Sango, Shippo, Myoga y Kirara no pueden hacer nada contra la furia desbocada de Colmillo Nublado y optan por la retirada. La única esperanza para detenerle pasa porque Kagome traiga la vaina de la espada. Y bien rápido, porque Colmillo Celestial ha reaccionado al poder de Colmillo Nublado, y Sesshomaru se dirige a su encuentro. Y aún queda un enemigo en la sombra que desea vengarse de lo sucedido hace 700 años.

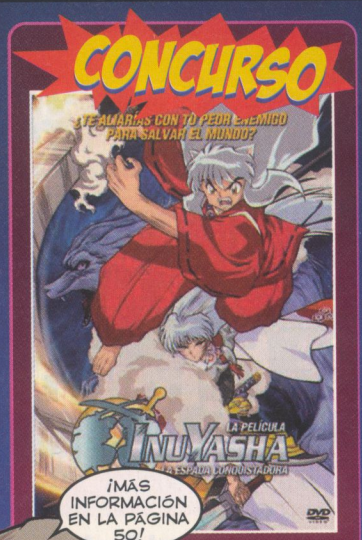
DISPUTA Los hermanastros se pelean como siempre.

ENCUENTRO Los compañeros de Inuyasha y Sessomaru se unen.

TAKEMARU Vuelve de entre los muertos.

DÉBIL Solo, Inuyasha no tiene nada que hacer.

SESSHOMARU ¿Luchará al lado de su hermano?



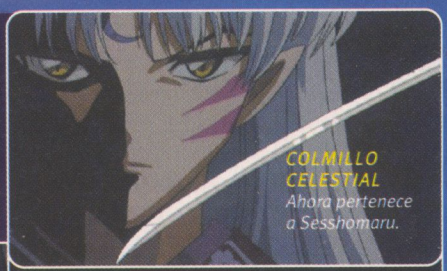
Tenemos 3 copias de **Inuyasha, la espada conquistadora**, cortesía de Selecta Visión, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el espíritu que habita en Colmillo Nublado?

¡Más información en la página 50!

Las tres espadas

La película se centra en las tres poderosas espadas que controlaba con maestría el padre de Inuyasha y Sesshomaru, el temible Inu no Taisho.



COLMILLO CELESTIAL Ahora pertenece a Sesshomaru.

COLMILLO DE HIERRO El orgullo de Inuyasha.

COLMILLO NUBLADO En su interior reposa un ser demoníaco.

Inuyasha, la espada conquistadora
100 minutos
DVD9 / NR-7
Audio: español DTS, español 5.1, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Notas de producción y Otros títulos
Fecha de lanzamiento: de octubre de 2007
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 14,95 euros

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

DETECTIVE CONAN 3ª temporada

Ya está aquí la tercera temporada de la serie de misterio más famosa del anime. Veinticinco nuevos episodios con complejos casos a los que debe enfrentarse Conan Edogawa. ¡Venga, pon a trabajar las neuronas para solucionarlos todos!

Entre Holmes y el Barón Nocturno

Dos de los casos más apasionantes a los que se enfrenta Conan Edogawa están relacionados con dos exitosos personajes de la literatura de misterio. El primero es el Barón Nocturno, creado por su padre, el novelista Yusaku Kudo. Resulta que Conan, Ran y Kogoro participan en un juego de misterio en el que el premio es un novedoso programa de ordenador. Pero el asunto es más peligroso de lo que aparentaba, ya que dicho programa es muy codiciado. Alguien se dedica a atacar a los participantes disfrazado como Barón Nocturno. Unas semanas más tarde, los tres asisten a una mansión para participar en la reunión del Club de fans de Conan Doyle. Allí se llevarán a cabo varias pruebas y el ganador obtendrá una primera edición de una novela de Sherlock Holmes. Pero cuando el organizador muere, da inicio un misterio de lo más peligroso. Tras la resolución del complicado caso, Heiji Hattori descubre que Conan Edogawa es en realidad Shinichi Kudo, y a partir de entonces se forja la amistad entre ambos detectives adolescentes.

Casos para todos los gustos

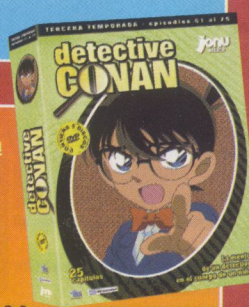
Asimismo, la tercera temporada de *Detective Conan* cuenta con varios casos que pondrán a prueba tu perspicacia. Como por ejemplo, la leyenda que se cuenta en una región montañosa y que Conan conoce en un templo budista. Se dice que un duende infernal aparece para llevarse el alma de los incautos. Pero detrás de ello sólo hay un vulgar asesinato cometido años atrás. En otra ocasión, se ven envueltos en la muerte de la ayudante de un famoso pintor. Desde el principio, Conan tiene claro que no se trata de un suicidio, sino de un homicidio, pero deberá encontrar pruebas para demostrarlo. Gomera, el popular monstruo, protagoniza otro de los casos. Conan y el resto de Detectives Júnior asisten al plató donde se rueda la nueva película de Gomera, que además resulta que será la última. Pero un crimen alterará el rodaje... ¡porque el asesino es el mismísimo Gomera! Además de todo esto, los Hombres de Negro reaparecen en la vida de Conan. Sucede cuando una empresa de videojuegos presenta en sociedad el juego de detectives que ha desarrollado a partir de la imagen de Kogoro. Allí está haciendo algún trato sucio un tipo llamado Tequila, que puede servirle a Conan para llegar hasta Gin y Vodka. ¿Podrá volver a ser como antes?

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la tercera temporada de **Detective Conan**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre todos los que acertéis la siguiente pregunta:

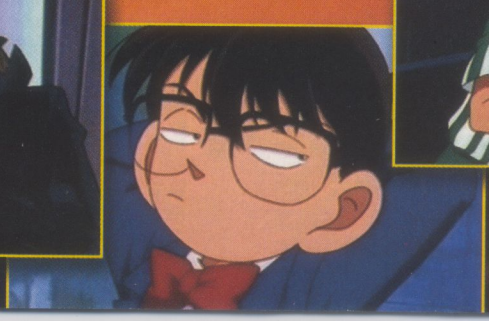
¿Quién es el creador del Barón Nocturno?

¡Más información en la página 50!



Detective Conan, 3ª temporada

Episodios 51 al 75
625 minutos
5 DVD9 / NR-7
Audios: español 2.0, catalán 2,0, gallego 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Gosho Aoyama: el autor, Las obras de Gosho Aoyama, Karaoke, Álbum de fotos, Jonu Media en el Salón del Manga'06 y Otros títulos
Regalos: Póster reversible y libreto exclusivo
Fecha de lanzamiento: 21 de septiembre de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 39,95 €



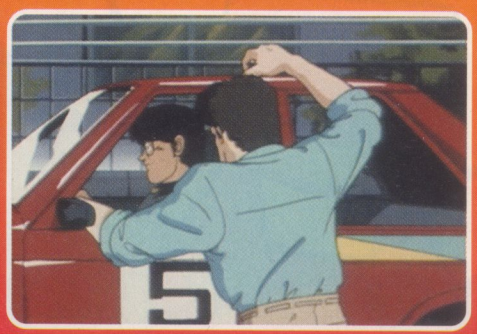
©1996 KOSHITA/Shogakukan, Shogro

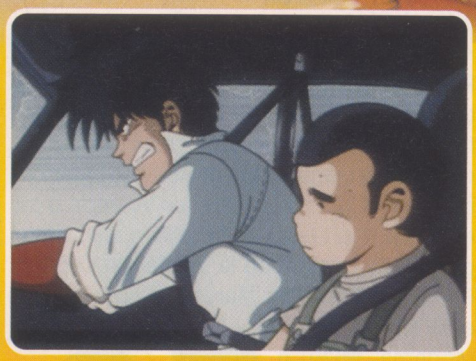
F-A todo gas

No es Fernando Alonso, pero al igual que él hace unos años, Gunma Akagi sueña con ser campeón de Fórmula 1. Su dominio de la velocidad le permite tener la oportunidad de demostrar que vale para el gran circo del motor, pero pronto descubrirá que hay muchos otros corredores tan buenos como él.

Del campo al circuito

Tal vez porque vive en el campo, donde se supone que la vida es tranquila y apacible, Gunma siente una gran pasión por la velocidad. Nadie más que él sería capaz de ponerle un motor turbo a un tractor y dedicarse a avanzar a los coches deportivos que pasan por la zona. Su amigo Tamotsu es quien más lo sufre, ya que casi siempre le involucra en sus correrías. Gunma procede de una familia acomodada y ha sacado el carácter de su padre: a ninguno de los dos les gusta tener a nadie delante. Sin embargo, no tienen buena relación. El hombre es un político que aspira a llegar alto y no quiere ver cómo las locuras del chico le apartan de los cargos de relevancia. El trato entre ambos es de mutuo desprecio. Mientras, su madrastra le trata con desdén al no ser hijo suyo. Con sus hermanastros, la cosa está repartida: Yuma le aprecia, pero Shoma le considera una deshonra. Así pues, con semejante panorama en casa, Gunma disfruta en compañía de Tamotsu, ya que con él se puede olvidar de su familia.





Un BMW y el adiós

Una noche, Gunma mantiene un reto con un BMW negro, y sale derrotado. El conductor domina el volante como un profesional. Durante varios días, el chico sólo desea volver a encontrarse con ese coche y adelantarlo. Cuando sale con un coche que está reparando Tamotsu, que es un excelente mecánico, vuelve a toparse con él y trata de tomarse la revancha. Pero no hay color entre uno y otro, ni en lo que se refiere al auto, ni en cuanto a la habilidad en la conducción. Aunque Gunma se lo pone difícil, su rival vence de nuevo tras una increíble carrera. Al volver a casa, su padre le exige que abandone la casa. En su nueva vida en Tokio, Gunma demuestra sus dotes para la conducción y acaba logrando la oportunidad de ser piloto de Fórmula-1. Ahora bien, muy pronto descubre que en el circuito hay corredores muy buenos y monoplazas más potentes que el suyo. Y el mejor piloto es aquel tipo del BMW. ¿Podrá Gunma mejorar sus habilidades para llegar a ser campeón?

F– A TODO GAS

Serie completa (31 episodios)
775 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha Técnica, Ficha artística, Ficha de doblaje, Opening y Ending, Noboru Rokuda: el autor, Ilustraciones, Álbum de imágenes, Jonu Media en el Salón del Manga'06, Otros títulos
Fecha de lanzamiento:
19 de septiembre de 2007
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 11,95 euros

© NOBURU ROKUDA / SHOGAKUKAN. KITTY FILM. FUJI TELEVISION

Planeta Junior

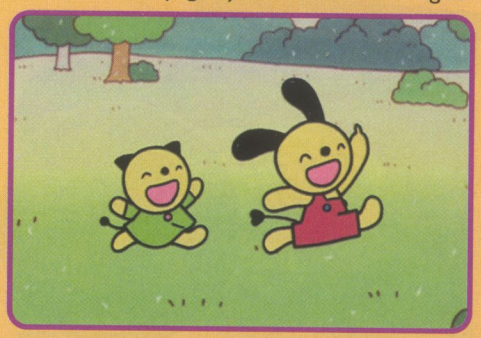
A la espera de su estreno en las cadenas autonómicas, Planeta Junior pone a la venta la primera temporada de su nueva serie. Protagonizada por un grupo de amigos que viven en Villa Redonda, estos niños te harán pasar un rato divertido con sus pequeñas aventuras. ¡Sin olvidar sus pegadizas canciones!

La Pandilla de Hanamaru

1ª Temporada

En Villa Redonda reina la paz

En algún lugar situado en medio de la naturaleza, se encuentra Villa Redonda, una ciudad tranquila en la que casi nunca pasa nada. Sin embargo, eso no impide que un grupo de niños vivan divertidas aventuras gracias a asuntos cotidianos y aparentemente insignificantes. Y es que su curiosidad respecto al mundo y los demás es demasiado grande. Hanamaru es un perro que nunca está quieto. Le encanta jugar y estar con sus amigos.



A pesar de que a menudo se queja de Maruru, su despierta hermana pequeña, la quiere un montón y la protege. Su grupo de amiguitos se completa con Chimpán, un mono algo egoísta y chuleta; Cerdi, un cerdito alegre y despreocupado que siempre está comiendo; el ratoncillo Churi, que colecciona las cosas más increíbles; Miau, una gatita de lo más moderna y presumida; y Pengui, que es terrible cuando se enfada y suele aportar sentido común. Estos pequeños, aun siendo tan diferentes entre sí, se lo pasan en grande juntos. Los vecinos de Villa Redonda y especialmente los papás de Hanamaru y Maruru deben tener mucha paciencia con ellos.

Rey Hanamaru al rescate

Las pocas cosas malas que suceden en Villa Redonda suelen tener como causante a Zacecizozú, un cocodrilo ricachón que vive en la cima de la montaña. Debido a que de niño era muy, muy pobre, y que desde hace tiempo sufre un tremendo dolor de muelas, está decidido a conquistar el mundo. Y el primer lugar en caer en su poder, claro, va a ser Villa Redonda. Tiene a sus órdenes al desastroso profesor Todofalla, un inventor patoso, pero de gran imaginación. De ahí que sea capaz de crear las más extrañas máquinas para que su adorado señor lleve a cabo sus planes. Por suerte, cuando la paz de Villa Redonda se ve perturbada, aparece un poderoso superhéroe para protegerla de todo mal. Se trata del Rey Hanamaru, que no es otro que Hanamaru tras obtener la energía que le otorga el comerse un tomate. Con sus golpes certeros, destruye la máquina enemiga y hace que Zacecizozú y Todofalla regresen volando a su mansión. Y si las cosas se ponen mal, siempre puede contar con la ayuda del Capitán Cerdi, la Princesa Maruru, Súper Churi, el Gran Chimpán, la Moderna Miau o el Ángel Pengui. ¡Porque los súperhéroes unidos, jamás serán vencidos!

CONCURSO

Tenemos 2 copias de **La pandilla de Hanamaru 1ª temporada**, cortesía de Planeta Junior, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el enemigo del Rey Hanamaru?

¡Más información en la página 50!

La pandilla de Hanamaru, 1ª temporada
Episodios 1 al 25
625 minutos
5 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha de doblaje y Galería de fotos.
Fecha de lanzamiento: 19 de septiembre de 2007
Distribuidora: Planeta Junior
Precio: 39,95 euros

© MASAKO SUGIYAMA / GAKKEN, STUDIO PIERROT. TV OSAKA

SHIN CHAN Y LA AMBICIÓN DE KARAKAKA

¡Ya está aquí la novena gran aventura de Shinnosuke Nohara! En esta ocasión, Shin chan y su familia van a tener que viajar por el tiempo para hacer frente a un tipo malvado que quiere alterar el curso de la historia. Lo que no podía esperar era que el niño más gamberro de Kasukabe, los histéricos de sus padres y su valeroso perro fueran a enfrentarse a él. ¡No te lo pierdas!

Un peligro se cierne sobre el mundo

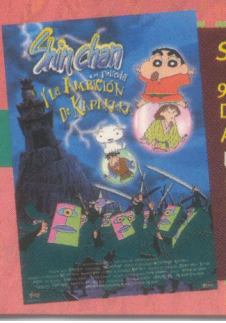
Mientras la familia Nohara vive su movidito día a día, en el espacio-tiempo hay un problema gordo que una agente de la patrulla especial del siglo XXX se va a encargar de solucionar. Para ello, viaja hasta finales del siglo XX para contactar con Shin chan, Misae y Hiroshi. Pero sufre un accidente y no puede hacerlo por la vía normal, de manera que sólo se le ocurre... ¡meterse en el cuerpo de Nevado! Menuda sorpresa se llevan sus amos al escucharle hablar. Tras la sorpresa inicial, la agente les explica la situación. Un hombre malvado, Karakaka, está intentando cambiar la historia para su provecho propio. Para evitarlo, es imprescindible que ellos, los elegidos, la acompañen hasta el período de las guerras civiles japonesas y se enfrenten a él. Así, la familia Nohara al completo viaja hasta mediados del siglo XVIII y se dispone a combatir el mal en una increíble aventura.

De viaje por el tiempo

Año 1750. Japón se halla en un momento crucial de su historia, con la lucha entre las diferentes facciones que pretenden alzarse con el poder que ostenta el shogunato. La familia Nohara y Nevado, "poseído" por la agente especial del futuro, llegan al Kasukabe de la época y lo primero que hacen es sufrir el ataque de unos extraños ninjas. Son los hombres de aquél que pretende alterar el curso de la historia, el malvado Karakaka. Enseguida aparece en su ayuda Fubukimaru, un samurái que aguardaba a los elegidos. Este joven, que esconde una gran sorpresa, perdió a su familia por culpa de Karakaka, que mantiene secuestrada a su hermana. Ahora, con la ayuda de "los tres extraños y un perro" que reza la profecía, confía en poder rescatarla sana y salva. La lucha acaba de comenzar y muy pronto Karakaka se va a enterar de cómo las gasta Shin chan cuando tiene libertad para actuar.

Las aventuras del cerdito valiente vol.2

Continúan las aventuras de Shin chan y el Cerdito Valiente, iniciadas en el DVD *Shin chan: ¡Los adultos contraatacan!* En esta ocasión, Shin chan es testigo de cómo unos maleantes tratan de secuestrar a una princesa y usa sus maracas mágicas para que aparezca el Cerdito Valiente. Como es lógico, la princesa acaba siendo secuestrada. ¿Podrán Shin chan y el tocino rescatarla? De regalo, un capítulo especial protagonizado por el superhéroe más querido, Ultra Héroe, que descubre el secreto que esconde su archienemigo.

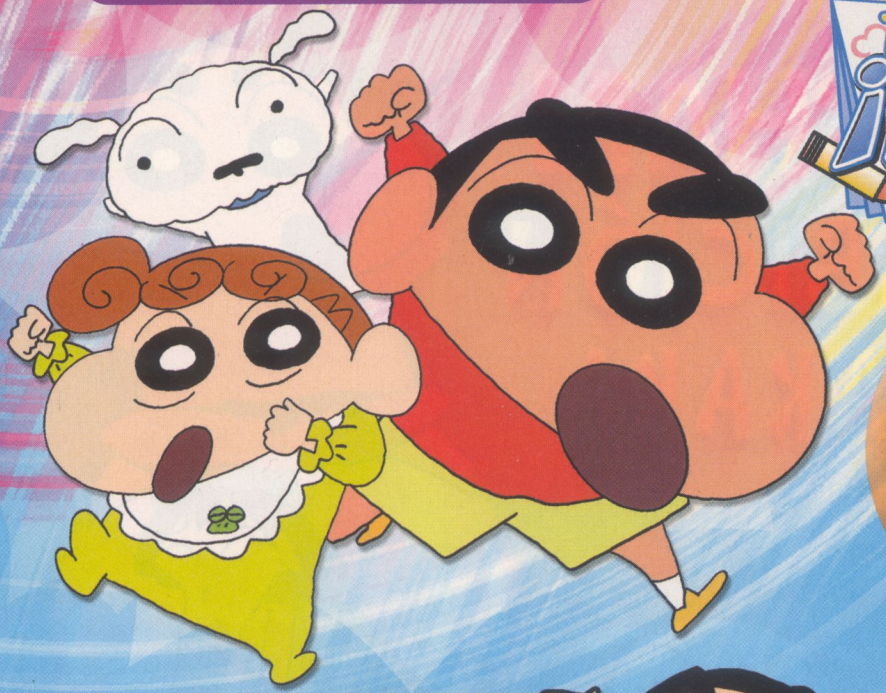


Shin Chan y la ambición de Karakaka

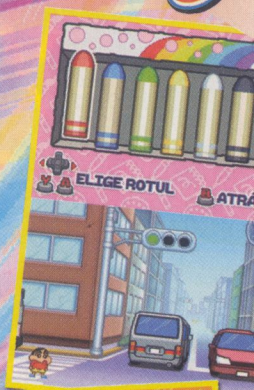
90 minutos + 20 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: castellano para sordos
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Cortometraje: Las aventuras del cerdito valiente vol.2, Ficha técnica, Ficha de personajes, Storyboard, Tráiler japonés, Shin Chan en DVD, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Galería de productos, Shin Chan en Cartoon Network y Otros títulos de Luk
Fecha de lanzamiento: 10 de octubre de 2007
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95 €

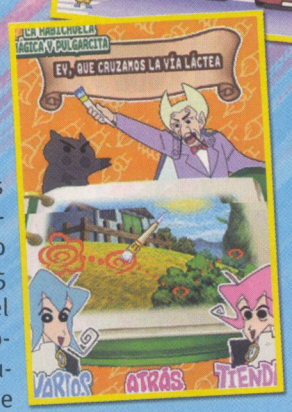
© 1990 USUI YOSHITO / © 1992-2007 SHIN-EI & TV Asahi / All rights reserved. Licensed by LUK & TV Asahi.

¡Shin chan flipa en colores!

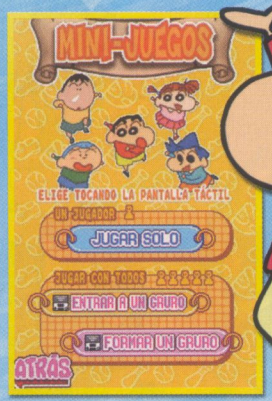


¡Oh, no! ¡Ni siquiera en sueños dejan tranquilo al pobre Shinnosuke! En este primer juego de Shin chan para la DS se mantiene el espíritu del personaje: risas y mucha originalidad.





Shinnosuke conserva en esta primera incursión en la doble pantallita su actitud gamberra... y su voz. Para alegría de los muchos seguidores del anime, todas las voces en castellano corresponden a las de los actores de doblaje habituales de la serie. ¡Esto sí que es anime trasladado a la consola!



El que más pinta

Uno de los aspectos más entretenidos del juego, además del modo cooperativo que permite conectar hasta 5 jugadores, es el que utiliza el estilete de la DS como si fuera un rotulador. Al principio de la aventura, Shin chan se encuentra una caja de rotuladores "mágicos"; una buena mano de "pintura" sobre ciertos objetos hará que cambien sus propiedades y favorezcan los intereses de Shinnosuke.

En el país de los sueños

El pequeño gamberrete deberá en esta aventura rescatar a su familia y amigos de las redes de Tabu, un villano que se alimenta de los sueños de otros y evita así que puedan despertar. Para llevar a cabo su misión Shinnosuke debe introducirse en los sueños ajenos, inspirados en cuentos clásicos infantiles. Por cierto, no os creáis que a Shin chan le mueven motivos nobles: ¡lo que él quiere es conservar sus sueños con chicas! Ya dentro del mundo fantástico creado por la mente de sus amigos, deberá superar las adversidades con armas tan suyas como el monstruo del culo o el salto del turbo pedo, o poniéndose trajes especiales con diversos poderes (el de canguro o el de berenjena son especialmente desternillantes). A medida que vaya efectuando rescates, podrá disponer de los rescatados en su inventario como una ayuda extra. Por ejemplo, seleccionando a Nevado y usándolo de bola arrojadiza.

SHIN CHAN CUENTISTA

Tratándose de Shinnosuke, el sentido del humor y la irreverencia están en todas partes. Fijaos sobre todo en el enfoque humorístico que toman en los sueños algunos de los cuentos clásicos: *La Cenicienta, Blancanieves, Aladino, Las habichuelas mágicas*... ¡Este crío no respeta nada!

¡Shin Chan flipa en colores!
Formato: DS
Género: Aventura
Compañía: Proein
Precio: 44,95 euros
Fecha de salida: 16 de noviembre

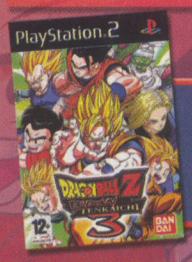
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

La saga de anime que más videojuegos ha producido da un paso más para satisfacer a los fans en este título totalmente en 3D: ¡muchos más personajes, escenarios y transformaciones que nunca!

Disponible de momento para la PS2 (más adelante saldrá para la Wii), este *DBZ BT 3* es el que incluye el máximo número de escenarios y de personajes jugables de toda la saga consolera. Con 15 nuevos fichajes –entre ellos algún personaje sorpresa de *Dr. Slump*–, se llega a un plantel de ¡150 luchadores! Sus transformaciones y golpes especiales también han mejorado sensiblemente en esta entrega. Respecto a los escenarios, que continuarán sufriendo los desperfectos de las encarnizadas luchas, también se verán afectados por el paso del tiempo... lo que tiene mucha importancia, sobre todo cuando tú (o el contrincante) es un saiyán y la luna empieza a perfilarse en el horizonte nocturno.

Más opciones

El juego posee un Disc Fusion System. Se trata de un sistema de modo extra que permite, por ejemplo, jugar a los anteriores *DBZ BT* pero con los personajes que se han fichado para esta tercera entrega. El argumento, con algunos "*What if*" es bastante fiel a la historia que habéis seguido en *Dragon Ball*, *DBZ*, *Dragon Ball GT* y las OVAS, con lo que los fans de este anime estarán más que satisfechos con el juego.



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
Formato: PS2 **Género:** Lucha
Compañía: Atari **Precio:** 60 euros
A la venta: 9 de noviembre

NARUTO NINJA COUNCIL

Llega el primer juego de Naruto para la DS en unos meses repletos de títulos dedicados al joven ninja: este mismo mes, *Naruto: Ultimate Ninja 2* para la PS2 y, más adelante, *Naruto: Rise of ninja* para la 360.

El desarrollo de *Ninja Council* es muy similar al de otras entregas del personaje: se trata de ir aprendiendo paulatinamente, cual Naruto Uzumaki, las artes ninjas. Para ello, se plantean 40 misiones de todo tipo (con diferente grado de dificultad), en las que es importante saber elegir qué personaje, entre los 20 disponibles, tiene la técnica adecuada para afrontar mejor esa prueba. En las partidas cooperativas (de hasta 4 jugadores), durante la misión podréis intercambiar sistemas y técnicas de ataque. Las misiones consisten por ejemplo en derrotar a los rivales o conseguir objetos en un tiempo limitado.

Estilete ninja

No olvidemos que este juego es para la DS, así que ya estás afinando la muñeca y los dedos. Los ataques especiales se activan desde la pantalla táctil o usando el micrófono de la consola. Por eso, el manejo del stylus marca la efectividad de tal o cual ataque, y deberás tener una precisión de ninja con el estilete para que los enemigos reciban lo suyo.

NARUTO: NINJA COUNCIL
Compañía: Nintendo
Precio: 39,95 euros
A la venta: 5 de octubre

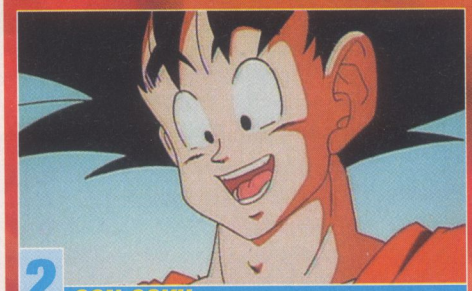
TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

1 NARUTO UZUMAKI

Naruto

Piensa detener el ataque de Orochimaru.



2 SON GOKU

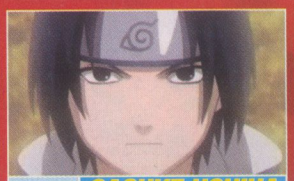
Bola de dragón

Camino al planeta Namek, entrena muy duro para los combates que se avecinan.

3 INUYASHA

Inuyasha

A veces este demonio se une a su hermano Sesshomaru para combatir el mal.



4 SASUKE UCHIHA

Naruto

5 ZATCH BELL

Zatch Bell!

6 MONKEY D LUFFY

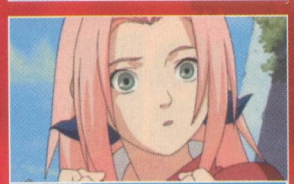
One Piece

7 SHIN CHAN

Shin chan

8 ZORRO RONOA

One Piece



9 SAKURA HARUNO

Naruto

10 VEGETA

Bola de dragón Z

11 CONAN EDOGAWA

Detective Conan

12 OLIVER ATON

Campeones

13 SESSHOMARU

Inuyasha

14 SAKURA KINOMOTO

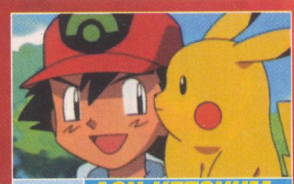
Sakura, cazadora de cartas

15 KAKASHI HATAKE

Naruto

16 KAGOME HIGURASHI

Inuyasha



17 ASH KETCHUM

Pokémon

18 KENSHIN HIMURA

Kenshin, el guerrero samurái

19 EDWARD ELRIC

Fullmetal Alchemist

20 YOU ASAKURA

Shaman King

21 SHINICHI KUDO

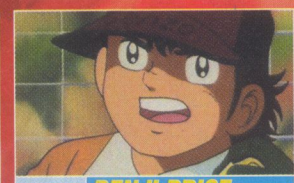
Detective Conan

22 RAN MOURI

Detective Conan

23 MIROKU

Inuyasha



24 BENJI PRICE

Campeones

25 SON GOHAN

Bola de dragón Z

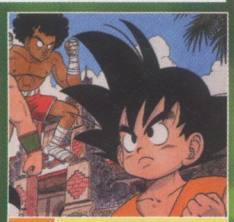
TOP 10 TV SERIES ANIME

1 NARUTO

¿Gustará más Jiraiya que Kakashi? ¿Qué técnica secreta guarda este grupo de estudiantes ninjas?

2 INUYASHA

Cada vez tienen más fragmentos de la esfera.

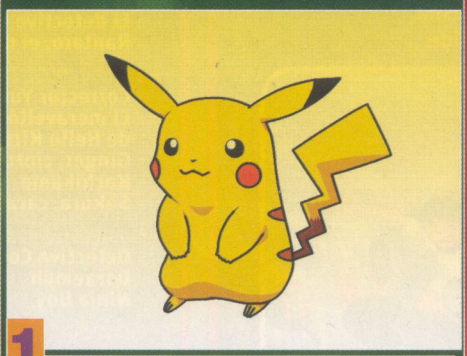


3 BOLA DE DRAGÓN

Incombustible a las reposiciones masivas.

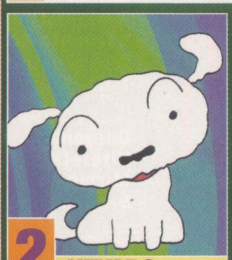
4	ONE PIECE
5	SHIN CHAN
6	POKÉMON
7	DETECTIVE CONAN
8	ZATCH BELL
9	CAMPEONES
10	SHAMAN KING

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



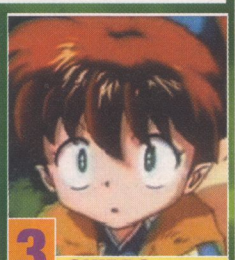
1 PIKACHU

Vuestro ganador, embargado por la emoción, sólo alcanza a decir: Pika, pika... ¿Pika? ¡Pikachu!



2 NEVADO

No está de acuerdo con lo que dice Pikachu.



3 SHIPPO

Acaba de lanzar setas a Pikachu y Nevado.

4	KIRARA
5	CHOPPER
6	KERO
7	SONIC
8	TOGEPI
9	KERORO
10	RENAMÓN

TOP 10 VIDEOJUEGOS

NARUTO

1 *Ultimate Ninja* — *PS2*

DBZ

2 *Budokai Tenkaichi 2* — *PS2*

POKÉMON

3 *Esmeralda* — *GBA*

4	SHIN CHAN	*Aventuras en Cineland* — *GBA*
5	ONE PIECE	*Grand Battle* — *PS2*
6	POKÉMON	*Mundo Misterioso* — *GBA*
7	SAINT SEIYA	*The Hades* — *PS2*
8	POKÉMON	*Rubí & Zafiro* — *GBA*
9	DRAGON QUEST	*El periplo del Rey Maldito* — *PS2*
10	NARUTO	*Uzumaki Chronicles* — *PS2*

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡sean cuales sean) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de enero:

Panini - Votación Mega Hiro 16
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 08/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Blood, el último vampiro
  - Campeones hacia el Mundial
- **Antena 3**
  - Heidi
  - Shin chan
  - Shinzo
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Las crónicas de Pokémon
  - Súper campeones
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Outlaw Star
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - Off-side

© 2001 YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA/avex/TV TOKYO

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

CABALLEROS DEL ZODÍACO

Un puñado de jóvenes húerfanos han sido entrenados desde niños para que lleguen a convertirse en los protectores de la diosa Atenea, cuya reencarnación es la joven Saori Kido. Una vez han demostrado ser válidos para esa empresa, Seiya, Hyoga, Shiryu y Shun tendrán que enfrentarse a las constantes amenazas que sufre la chica. La paz en el mundo depende de ellos, por lo que ponen todo su empeño en la lucha. Esos combates les llevan a luchar incluso contra los caballeros de oro.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - El detective Conan
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Corrector Yui
  - El meravellós món de Hello Kitty
  - Ginger, cinturó negre
  - Kochikame
  - Sakura, caçadora de cartes
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Medabots
  - Minky Momo
  - Mirmo
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
  - Taro el extraterrestre
  - Tsubasa
- **Castilla-La Mancha TV**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Mirmo
  - Sargento Keroro
- **ETB-1**
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobita Lehengusu
  - Azkarra
  - Kochikame
  - One Piece
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - L'abella Maia
  - Kochikame
  - Megaman
- **Telemadrid/La Otra**
  - Bobobo
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Kochikame
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Cosas de locos
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Sargento Keroro
- **TV3/K3**
  - Corrector Yui
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Loki, el detectiu misteriós
  - One Piece
  - Planetes
  - Sergent Keroro
- **TVG**
  - Beyblade
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

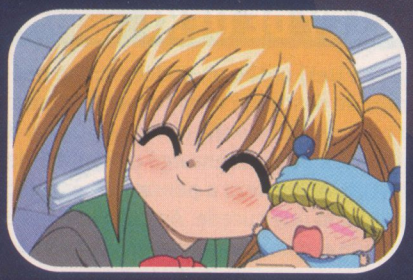
© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

KERORO

Desde que fue descubierto por la familia Hinata, el sargento Keroro se dedica a cuidar de la casa y realizar las tareas domésticas. A cambio, puede quedarse con ellos y ganarse una paga semanal. Sin embargo, sus planes de conquista siguen en pie. Conforme reúne a su tropa, formada por el caporal Giroro, el cabo Dororo, el teniente Kururu y el recluta Tamama, se le ocurren ideas más alocadas para conseguir el objetivo. ¡Así podría quedarse todas las maquetas de robots del mundo!

SATÉLITE

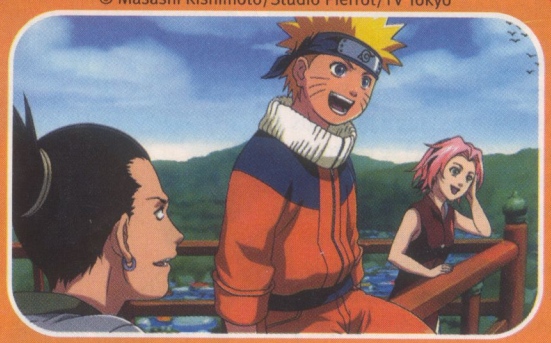
- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón Z
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Campeones hacia el mundial
  - Detective Conan
  - Keroro
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Rantaro, el ninja boy
  - Yu-Gi-Oh!
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Nadja
  - Rui, el pequeño Cid



© Hiromi Shinozuka / 2002, Shogakukan, Shopro, TV Tokyo

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo



NARUTO

Sin que nadie pudiera advertirlo, un pequeño grupo de ninjas extranjeros han tomado la Villa de la Hoja. Los combates de la fase final quedan interrumpidos y los "jônin", como Iruka, Kakashi o Gai, tratan de proteger al Hokage. Por desgracia, llegan tarde. Los hombres de Orochimaru le han encerrado junto a su malvado líder en una prisión de energía a la que nadie puede acceder. Orochimaru pretende matar al cuarto Hokage porque desea el fin de la Villa. ¿Qué podrá hacer Naruto?

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Coyote Ragtime Show
  - Desert Punk
  - Ergo Proxy
  - Gantz
  - Girl's High
  - GALS!
  - Inuyasha
  - Monster
  - New Commanders
  - Planetes
  - Ragnarok
  - Samurai Deeper Kyo
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Tenjo tenge
  - UFO Princess Walkyrie
  - Witchblade
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - Sakura, cazadora de cartas
  - Tao Tao

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

© Tsukasa Hojo / Coamix - YTV – SUNRISE

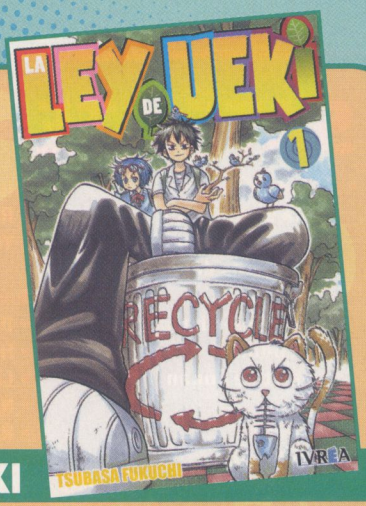
ESPECIALES DE CITY HUNTER

Ryo Saeba es, posiblemente, el mejor detective privado de la ciudad. Profesional reputado, excelente tirador y sabueso brillante, podría tener una imagen impecable, si no fuese porque es un cachondo mental que parece no tomarse nada en serio. Además, únicamente acepta los encargos de chicas o mujeres de buen ver. Al morir su compañero en la agencia de detectives, aparece la hermana de éste para sustituirle. Kaori es muy poco femenina y tiene bastante mal genio, así que trata de llevarle por el buen camino. Sin éxito, claro.

WITCHBLADE TAKERU

Criada por las monjas de un templo budista, la adolescente Takeru ha crecido como una chica normal y feliz. Lo que ignora es que ha estado conviviendo con una terrible arma que le han estado ocultando por su bien: el Witchblade. Sin embargo, la fuerza del destino es demasiado poderosa y Takeru últimamente ha estado soñando con ella. Sin saber qué es exactamente, siente que la llama y sus pesadillas son muy reales. Cuando unos poderosos espíritus lleguen a la ciudad en busca de diversión y de la mismísima Takeru, la joven deberá tomar una decisión que cambiará para siempre su vida si desea salvar a los suyos.

Kazasa Sumita (dibujo) y Yasuko Kobayashi (guión) / 2 tomos / 7,95 €



LA LEY DE UEKI

Kosuke Ueki posee un poder extraño que su compañera Ai Mori acaba de descubrir: el de convertir la basura en árboles. Además, su profesor, Kobayashi, conoce el secreto del muchacho porque él mismo fue quien se encargó de concederle ese poder y enseñarle a usarlo. Ai empieza a pensar que está loca hasta que, por fin, le explican lo que sucede. Actualmente hay 100 jóvenes repartidos por todo el mundo que poseen un poder especial. Se enfrentan en combates para dirimir al próximo rey del mundo celestial, en representación de sus cien aspirantes al trono. El que venza obtendrá del nuevo rey aquel poder que desee. ¡Por eso Ueki piensa imponer su ley!

Tsubasa Fukuchi / 16 tomos / 7,50 €

BOBOBOBO BOBOBO

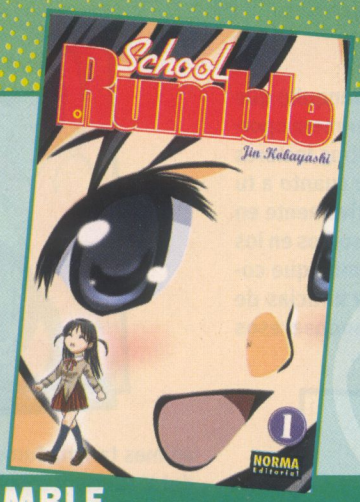
En el siglo XXXI, una terrible amenaza se cierne sobre el planeta. El calvo emperador Bola de Billar IV, con tal de que los habitantes se asemejen a él, ordena que todo pelo sea borrado de sus cabezas. Sin embargo, no cuenta con la aparición de un rebelde, Bobobo, que se dedica a combatir a los encargados de hacer cumplir la ley. Su técnica infalible y sus golpes certeros tumban a cualquiera, ¡aunque para ello use los pelos de la nariz! En su lucha para llegar hasta el mismísimo emperador, se le unen la reflexiva Beauty, el chalado Don Patch y un chico llamado Heppokomaru que es maestro de las técnicas "gaseosas". Con ellos, la aventura, las situaciones absurdas y la acción están aseguradas.

Yoshio Sawai / 21 tomos / 5,50 €

TUTOR HITMAN REBORN!

A pesar de su juventud, Tsunayoshi Sawada, Tsuna para sus amigos, debe hacerse cargo de la mafia local, por lo que debe aprender cómo ser un buen líder. Eso implica un entrenamiento exhaustivo, para lo cual llega Reborn. El Don de la familia Vongola quiere que comience cuanto antes y que sea un líder como mandan los cánones enseguida. Así que le envía a su mejor hombre. Sin embargo, incluso para el mejor tutor del mundo sería problemático tener que enseñar a un chico que saca unas notas horrorosas, que no es para nada atlético y al que siempre le sale todo mal. Si tenemos en cuenta que Reborn tiene la apariencia de un niño pequeño, no parece posible que alguien se los tome en serio.

Akira Amano / Serie abierta / 5,50 €



SCHOOL RUMBLE

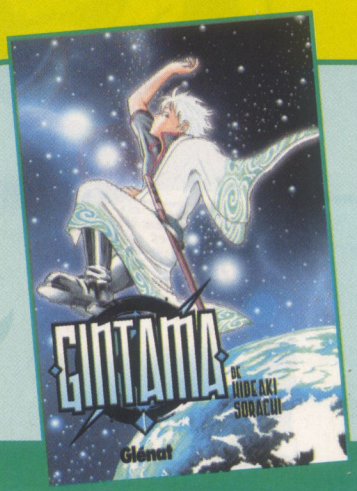
Es aniñada, adorable, alegre y alelada. Tenma Tsukamoto es tan simpática y agradable como olvidadiza y cortita. Por si fuera poco especial, está enamorada de su compañero Karasuma, un chico del que nunca se sabe qué pasa por su cabeza, a tenor de su extraña manera de actuar. Intenta declararse de muchas maneras, algunas muy surrealistas, y cuenta con el apoyo y la ayuda de su grupo de amigas, que realmente alucinan con ella. Lo que Tenma no sabe es que el chico malo del instituto, Harima, al que las chicas no se acercan por miedo, se ha colgado de ella y también trata de confesarle sus sentimientos sin éxito. ¡Vaya par!

Jin Kobayashi / Serie abierta / 7,50 €

.HACK//XXXX

Las aventuras en el interior del mundo virtual The World se suceden. En esta ocasión, nos encontramos de nuevo con uno de los grandes héroes de ese mundo, Kite, que se adentra en The World con un objetivo muy claro: encontrar la forma de que su amigo Orca vuelva a la normalidad. En esos momentos, el guerrero se halla en coma debido a que Skeith le ha borrado la información. Gracias a la ayuda de varios de sus amigos, el joven se enfrentará a Skeith en una trepidante aventura. El peligro y la emoción no faltarán a su cita con la nueva trama que envuelve a los jugadores del juego más popular del momento.

Megane Kikuya (dibujo) y Hiroshi Matsuyama (guión) / Serie abierta / 7,50 €



GINTAMA

El mundo se ha vuelto loco. El Japón feudal ha sido invadido por hordas alienígenas que ahora controlan el país. Para evitar cualquier atisbo de rebelión, los extraterrestres prohíben que la gente lleve armas por la calle. Eso hace que los samuráis apenas sean visibles. Pero hay un espadachín muy particular que no oculta su espada de bambú, y que se pasea junto con su "aprendiz" Shinpachi y una bella chica, Kagura, que en realidad es extraterrestre. Se llama Sakata Gintoki y acepta cualquier tipo de trabajo. Y si hace falta enfrentarse contra los invasores, pues a pelear se ha dicho, que la espada no se le da nada mal.

Hideaki Sorachi / Serie abierta / 7,50 €

CONCURSO SALÓN DEL MANGA

Debido a la celebración del Salón del Manga de Barcelona, a principios de noviembre salen un montón de novedades, entre las que hemos destacado las de estas páginas. Para que empieces a leer algunas de las más interesantes, hemos preparado un estupendo concurso en el que sorteamos **diez lotes** de los números 1 de **Witchblade Takeru** (Panini Manga), **La ley de Ueki** (Editorial Ivrea), **Bobobobo Bobobo** y **Tutor Hitman Reborn!** (Planeta DeAgostini), **School Rumble** y **.hack//XXXX** (Norma Editorial). Para que sean tuyos, solamente tienes que contestar correctamente la siguiente pregunta y cruzar los dedos:

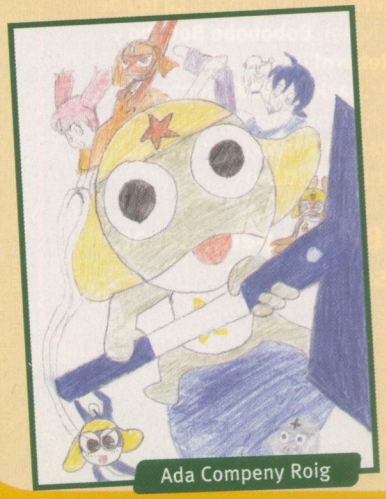
¿Qué usa Bobobo para atacar a sus rivales?

¡Bienvenidos un número más a la sección donde resolveremos todas vuestras dudas y preguntas! ¡Y si, de paso, queréis enviarme algún dibujo hecho por vosotros, mejor que mejor! ¡Manos a la obra!

• ¡Woooola, coleguis de ***Mega Hiro!*** ¡Quería deciros que me encanta vuestra revista! Mis series favoritas son ***Naruto, Bleach, Dragon Ball, Black Cat...*** y muchas más. Quería pediros una cosita para un número próximo: ¿podríais poner un póster de ***Bleach?*** Es que me encantan las aventuras de Ichigo y compañía... También me gustaría que informarais a los otakus de ***Black Cat*** con un artículo. Es un pedazo de serie que me gustaría que los lectores de ***Mega Hiro*** conocieran. Y después de tanto pedir, una pregunta: ¿sacarán alguna temporada de ***Pokémon*** con los Pokémon nuevos de las ediciones ***Perla*** y ***Diamante?*** ¡Hasta pronto y gracias por intentar satisfacerme!

Joan Chacón Arroyo (Barcelona)

Gracias a ti por tu carta, Joan, a ver en qué podemos ayudarte... Para empezar, ante la inminente llegada de ***Bleach*** a un canal en abierto, pronto empezaremos a hablar de la serie protagonizada por el bueno de Ichigo, y a poco que podamos os incluiremos un póster para vuestra habitación, faltaría más. Algo más complicado es lo de ***Black Cat***, y es que se trata de una serie que ahora mismo no se está emitiendo en ningún canal, lo cual reduce un poco sus posibilidades de aparecer por estas páginas. Pero tú tranquilo que tomo nota de tu petición y a la primera oportunidad "iluminaremos" a nuestros lectores con un articulito de la serie. En cuanto a tu pregunta sobre ***Pokémon***, efectivamente en Japón ya se están emitiendo episodios en los que aparecen los nuevos Pokémon que comentas, pero por ahora no hay noticias de cuándo podrían acabar emitiéndose esos episodios en nuestro país.



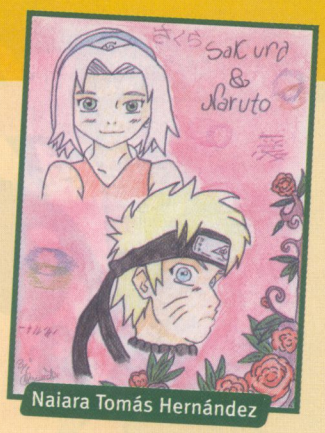
Ada Compeny Roig

Laura Martínez Jiménez

• *Konnichi wa*, otakus! Me llamo Naiara y tengo 15 años. Me encantan el manga y el anime, y mi serie favorita es ***Naruto,*** ¡para mí es la mejor de todas! Al principio no me gustaba, pero conforme la iba viendo me fue gustando más hasta convertirse en mi manga y anime favorito. Me gustaría que sacarais más pósters de esta serie y, si puede ser de Kakashi, mejor (es mi personaje preferido). Aunque no sólo veo ***Naruto***, también me gustan ***Saiyuki, One Piece, Fruits Basket...*** Y he de reconocer una serie que me encantó desde que era pequeña: ***Heidi*** (sí, ya sé, qué cosa más cursi). Ésta fue mi primera serie de anime, además de ***Campeones***. Quería haceros unas preguntas antes de despedirme: ¿Vosotros creéis que el anime y el manga tienen límite de edad? Es que mis amigas piensan que todo esto es un poco infantil. También quería saber si existe algún CD con las canciones del anime de ***Naruto*** y, si es así, dónde puedo encontrarlo. Bueno, me despido y muchas gracias por todo de parte de una ninja de la Villa de la Hoja llamada Naiara.

Naiara Tomás Hernández (Alicante)

Pues nada, encantados de leerte, Naiara. Vamos por partes: no te podrás quejar últimamente de pósters de ***Naruto,*** que tienes uno casi en cada número de la revista. Pero nada, si lo quieres de Kakashi, haremos lo posible para contentarte en un próximo número. ¿Que si el anime y el manga tienen límite de edad? ¡Pues claro que no! Como digo siempre, leer manga y ver anime es una afición como ir al cine o leer un libro. ¡Hay mangas y



Naiara Tomás Hernández

animes tan maduros como el libro más sesudo! Y no tienes por qué avergonzarte si te gusta ***Heidi,*** ¡faltaría más! Respecto a los temas de ***Naruto,*** efectivamente existen recopilaciones publicadas en CD, pero me temo que para hacerte con una de ellas tendrás que recurrir a alguna tienda especializada, ya que son las únicas que importan este tipo de productos. ¡Hasta la próxima, Naiara!

Y al son de la música de ***Naruto*** llegamos al final de un correo que cada número se me hace más corto, y espero que a vosotros os pase lo mismo. Nos vemos en el próximo número, y hasta entonces... ¡ved mucho anime y pasáoslo muy bien!

Patricia

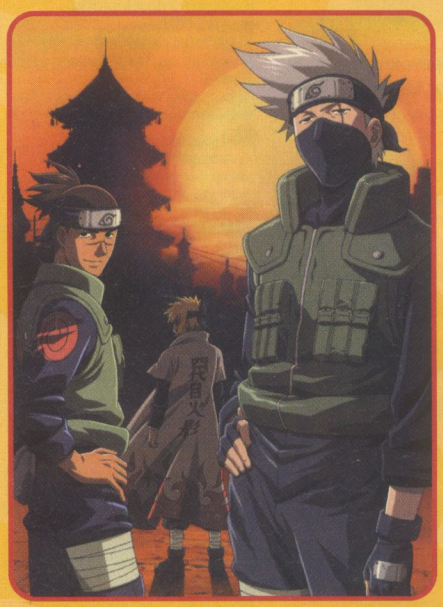
Sergio Gil Martínez

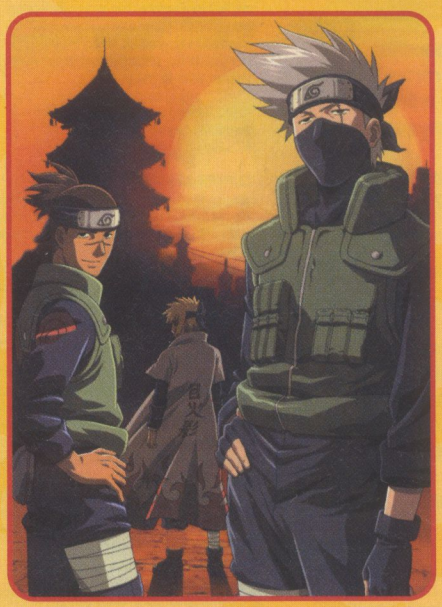
QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

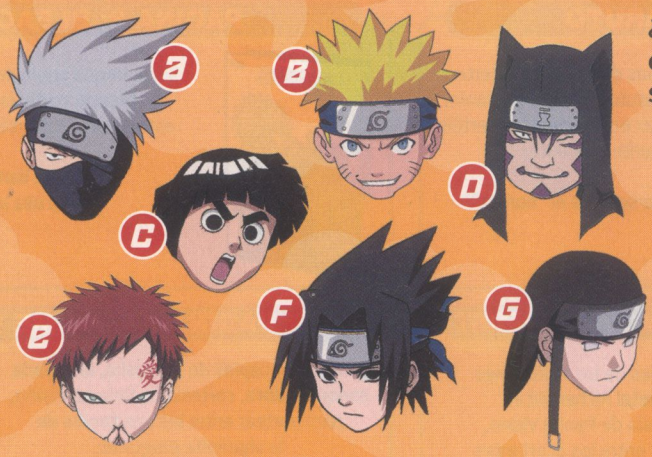
LAS 7 DIFERENCIAS

¿Sabrías encontrar las siete diferencias entre estas dos imágenes de Naruto?





MAESTROS EN SU TÉCNICA



¿Sabrías unir con una flecha cada personaje de Naruto con su técnica de lucha favorita?

1. Técnica erótica
2. Mil pájaros
3. Pupila giratoria
4. Ojo blanco
5. Flor de loto
6. Sarcófago de arena
7. Técnica del marionetista

¡VILLANOS HASTA EN LA SOPA!

O	G	A	A	R	A	D	R	A	N	O	O	O	G	I
R	K	X	A	X	D	M	O	E	Y	P	T	H	B	L
O	S	L	T	J	K	H	J	S	H	P	U	A	S	U
C	N	G	I	M	B	Y	K	U	U	V	B	V	I	Q
H	V	P	F	Q	A	T	Y	J	N	M	A	X	W	Y
I	Q	T	H	S	E	W	X	J	F	Z	K	F	K	P
M	B	E	W	H	H	S	V	C	K	D	G	A	H	Y
A	U	P	N	I	F	P	K	P	V	M	N	A	A	V
R	I	S	Y	I	H	J	M	L	Q	K	K	Z	C	K
U	K	P	A	S	R	C	T	D	U	U	U	V	B	P
V	H	J	W	T	P	L	U	R	A	B	Z	G	J	P
G	S	Y	H	I	L	Y	O	S	A	V	A	E	R	I
I	R	A	M	E	T	U	F	Z	T	T	K	M	G	K
U	T	K	E	H	F	M	U	F	M	Y	U	Y	H	Y
V	P	L	H	L	A	R	F	D	E	A	F	M	F	S

En la siguiente sopa de letras están ocultos los nombres de diez villanos de Naruto. ¿Podrías encontrarlos todos? Para facilitarte las cosas te damos la lista con todos los nombres:

DOSU
GAARA
HAKU
KABUTO
KANKURO
OROCHIMARU
TEMARI
TSUCHI
ZABUZA
ZAKU

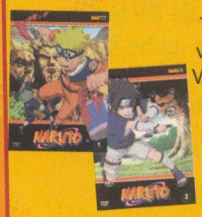
¡EL COMBATE EQUIVOCADO!

En la siguiente imagen, hay dos personajes (muy luchadores también) que se han equivocado de serie y se han colado en el entrenamiento de Naruto. ¿Sabrías identificar cuáles son y de qué serie han venido?

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

¡GANA!

PÁGINA 7: NARUTO



Tenemos 10 copias de los dos primeros volúmenes de **Naruto**, cortesía de Panini Video, para regalar entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

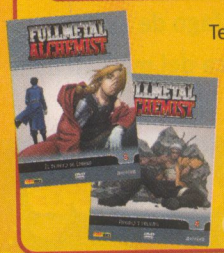
¿Con qué plato se sirve el "naruto"?

PÁGINA 8: BLEACH

Sorteamos 1 copia del primer volumen de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Cómo se llama el arma que usa Ichigo?

PÁGINA 33: FULLMETAL ALCHEMIST



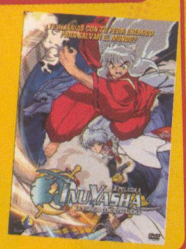
Tenemos 10 copias de los volúmenes 3 y 4 de **Fullmetal Alchemist** en DVD, cortesía de Panini Video, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cuál es el sobrenombre de Ed?

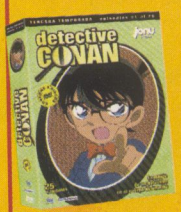
PÁGINA 34: ANIME DVD

Tenemos 3 copias de **Inuyasha, la espada conquistadora**, cortesía de Selecta Visión, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el espíritu que habita en Colmillo Nublado?



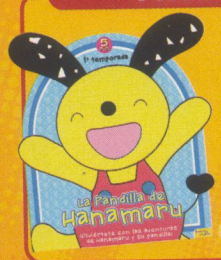
PÁGINA 36: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de la tercera temporada de **Detective Conan**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre todos los que acertéis la siguiente pregunta:

¿Quién es el creador del Barón Nocturno?

PÁGINA 38: ANIME DVD



Tenemos 2 copias de **La pandilla de Hanamaru 1ª temporada**, cortesía de Planeta Junior, para sortear entre los acertantes de la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el enemigo del Rey Hanamaru?

PÁGINA 46: GUÍA MANGA

Tenemos diez estupendos lotes de los números 1 de **Witchblade Takeru** (Panini Manga), **La ley de Ueki** (Editorial Ivrea), **Bobobobo Bobobo** y **Tutor Hitman Reborn!** (Planeta DeAgostini), **School Rumble** y **.hack//XXXX** (Norma Editorial). Para ganarlos, basta con contestar esta pregunta:

¿Qué usa Bobobo para atacar a sus rivales?

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 15:

2 DVD LAS CRÓNICAS DE HIWOU
- Aitor Sobera Ortiz de Zárate (Santurtzi)
- José David Villaécija Blanco (Écija)

DVD YU YU HAKUSHO
- David López Francés (Aldaya, Valencia)
- Alba Redondo Freire Rivas(Vacíamadrid, Madrid)

DVD FULLMETAL ALCHEMIST
- Diana Bartrán Alonso (Mataró, Barcelona)
- David Calvo León (Pallesa, Barcelona)
- Gouri Jornet (Barcelona)
- Lluna Martínez Andrés (Gandía, Valencia)
- Vanesa Rojas Bachiller (Andújar, Jaén)
- Víctor Outón Ortiz (San Fernando, Cádiz)
- Noelia Rodríguez Lay (Los Palacios y Villafranca, Sevilla)
- Agustín Caballero Abellón (Los Alcázares, Murcia)
- Rosa Adelina Montero Navarro (Los Alcázares, Murcia)

MANGAS EL MISTERIOSO LOKI 7
- Meritxell Gimeno Blades (Castelldefels, Barcelona)
- Mª Agustina MacDougall (Santander)
- Patricia Sánchez González (Montequinto, Sevilla)
- Mar Cocinero Vicente (Valladolid)
- Francisco Encinas Rey Gutiérrez (Córdoba)

LOTES LOKI: RAGNAROK VOLS. 1-2
- Estefanía Valls Vargas (La Jonquera, Girona)
- Sara García Morato (Fuenlabrada, Madrid)
- Almudena Rodríguez Gutiérrez (Puerto de Santa María, Cádiz)
- Silvia Moreno Larrera (Tudela de DUero, Valladolid)
- Celeste Cruz Parla (Madrid)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

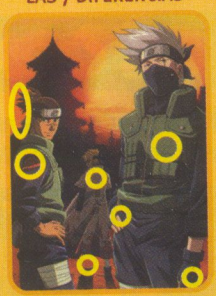
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
6/2007

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.
• Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200
•Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors
• Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

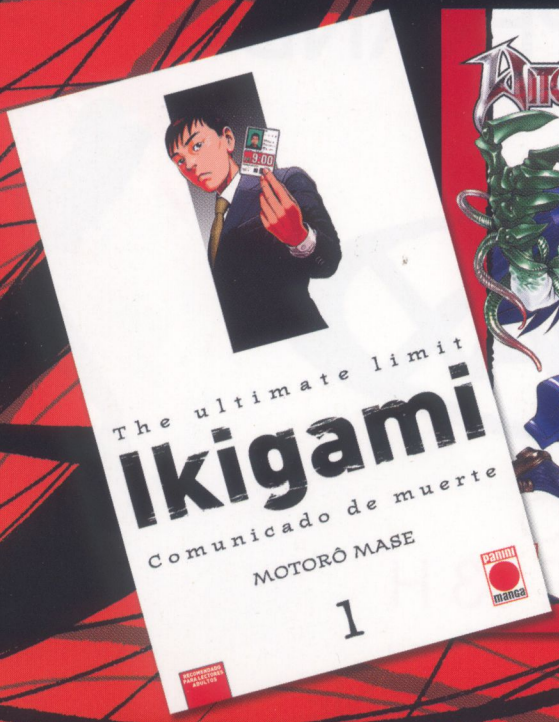
SOLUCIONES PASATIEMPO

LAS 7 DIFERENCIAS

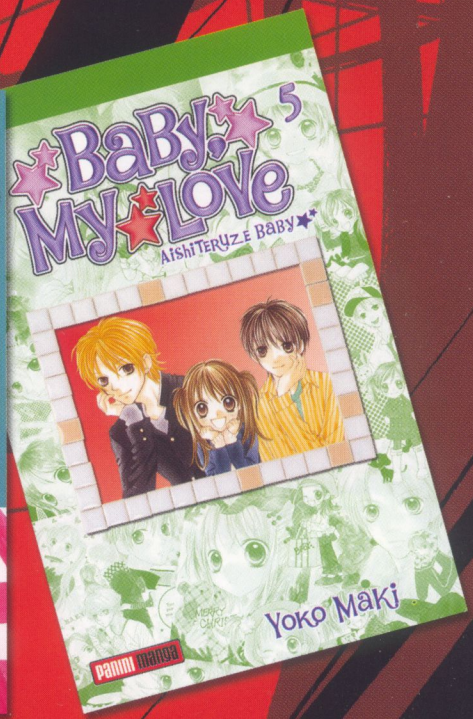


VILLANOS HASTA EN LA SOPA

MAESTROS EN SU TÉCNICA:
A-3, B-1, C-5, D-7, E 6, F-2, G-4
¡EL COMBATE EQUIVOCADO!: Luffy de One Piece y Krillin de Dragon B



panini manga



MÁS INTRIGA,
MÁS ACCIÓN,
MÁS AMOR...

panini manga TE OFRECE
LO MÁS DESEADO...

LO ESTABAS ESPERANDO

zona ANIMAX

ESTRENO
20 OCTUBRE 13 H

LAS MEJORES SERIES DE ANIME
YA TIENEN SU PROPIO ESPACIO

AXN
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

Disfrútalo en Digital+, Ono, Imagenio, resto de operadores de cable y ADSL

www.axn.es/animax